「SNKvsカプコン」東京ゲームショウにて発表!!

平成11年4月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第14巻第16号通巻259号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
APRIL.30.1999No.259

ゲームセンターを10倍面白くする本

GAMEST

1999
4/30
特別定価 540円



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
Fight for the Future

SNK新作格闘
武力
～ブリキ・ワン～

設定資料集
餓狼伝説
WILD AMBITION

一押し
クレイジータクシー
ギガウイング
ジョジョの奇妙な冒険
メタルスラッグX

攻略
餓狼伝説WILD AMBITION
グラディウスIV
バトルバクレイド
ゾンビリベンジ
パワーストーン
恋愛クイズハイスクールエンジェル
ガンバード2
ガントレット レジェンド
スパイクアウト ファイナルエディション
ソウルキャリバー
てんこもりシューティング

ドライブゲーム初の
エキサイティングな挑戦!!

謎のゴーストカーを追え!

タイムアタックモード
新搭載!!

タイムアタックモードで
コース・クラス別のトップ成績を
上げると「最速車」として
記録される。
その走行データは次のプレイヤーの
対戦相手として、ゴーストカー
(半透明状態)となって出現する!
さあ、磨き上げたドラテクで挑戦だ!



最速は誰だ!

BATTLE GEAR

TOYOTA MITSUBISHI mazda NISSAN HONDA SUBARU

いま峠のワインディングの熱い!"本物"を体感できるリアルサウンド、映像クオリティ。シリーズ最多、国産6メーカー全21車種が集結。超弩級の走りを磨き上げ、ゲーム・スペックはここまで進化した!!

本能を刺激する4つのコース。■初級:ヘアピン状の曲がり込みが少なく、アクセルを開けている時間が長い初心者向きのコース。■中級:アップダウンが激しく適切なシフトチェンジやヘアピンを駆け抜ける技術が要求される、腕鳴らしコース。■上級:ダウンヒルが中心のハードブレーキングとドリフト技術が要求される、ドラテクが試されるコース。■超上級:いかに最適なドリフトアングルを維持できるかが勝負の真の上級者が挑むにふさわしいコース。

●国産6メーカー、全21車種の一般市販車を使用してプレイヤーの感情移入度をアップ。●インパネのライトアップにより、迫力のあるナイトステージを演出。●通信機能で最大4人まで同時プレイが可能。●初級、中級、上級、超上級の4つのコースを用意。また、AT、MT、車種の選択も可能。●ステアリング、アクセル・ブレーキペダル、シフトノブは本格的メカを採用し、よりリアルなドライブ感を実現。

TAITO+GAMEST ユニゾンプロジェクト第2弾!

BATTLE GEAR タイムアタックランキング

君とマシンとの限界ポテンシャルに挑戦!全国レベルの壁をブチ破れ!

お問い合わせ先 ゲーメスト〈バトルギアキャンペーン事務局〉 03-3293-9324 担当山下　受付時間 13:00〜17:00(月〜金 祝祭日除く)
※キャンペーンに関する質問に限らせて頂きます。


TAITO®
バブル弾ける！大泡(バブル)&小泡(バブル)登場！
これがバブル完璧形態(パーフェクトバージョン)！
あのバブルンの相棒(ちゃっくん)や新キャラも続々登場！
初の2人協力プレイでおもしろさも2倍！
シリーズ最大の話題を満載して、パズボブ最新作の登場です。
SUPER PUZZLE BOBBLE
© TAITO CORP. 1999
シリーズNo.1の強力フィーチャー＆アイテム！
1.スターバブル（青星玉） 最初に接触したバブルと同色のバブルを全て消します。 2.クラッシュバブル（赤星玉） なにかバブルをあてると反射ブロックを画面内から全て消します。
3.デカバブル ふつうのバブル7個分の大きさを持つバブルです。 4.チビバブル 小さいバブルなので、今まで通らなかったスキ間も抜けていけます。
5.反射ブロック 画面内に設置してある消せないカベです。 6.ダンパー これにバブルをぶつけると矢印に示された方向へ発射台が動きます。
株式会社タイトー®
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3。
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITONET

今号の…イチおしーっ!

GAMEST PUSH UP TITLE 4/30.1999.



武力〜ブリキ・ワン〜

SNKの新作 はまさに「格闘」ゲーム!!第一報は、男気あふれるキャラクターたちを紹介するのだ!

P.4へGO!





STREET FIIGHTER III 3rd STRIKE

まずシステムが充実!さらに各キャラ攻略も充実しているっつーから、もう見逃せないね。

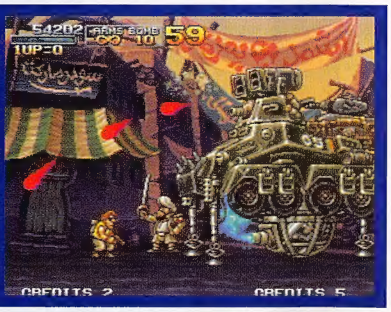
P.6へGO!



メタルスラッグX

あの「メタルスラッグ2」が、パワーアップ!今回から攻略もまり、いよいよ目が離せないぞ!

P.20へGO!



クレイジータクシー

あの「メタルスラッグ2」が、パワーアップ!今回から攻略もまり、いよいよ目が離せないぞ!

P.12へGO!

ギガウイング

いよいよ最終ステージ。ここを乗りきれば、あとはボスだけ!特製マップもついてるぞ。

P.16へGO!

餓狼伝説 WILD AMBITION

いよいよ佳境に!?隠しキャラ李香緋の対戦攻略に加え、ヒートブロウや投げ抜けの徹底攻略を掲載。

P.22へGO!

バトルバクレイド

エイティングが放つ超本格派SHTここに見参!発売間近の今回は、基本システムを予習しておこう。

P.26へGO!

〜一押しタイトル先の先〜

- ■ストライダー飛竜(仮)(カプコン)
- ■デッドオアアライブ2(テクモ)
- ■RCでGO!(タイトー)

ルール無用の異種格闘大会
リキスポ
武力ONE開催
まさに"最強決定戦"

武力スポーツ
BURIKI SPORTS
3月30日 1999年(平成11年)
火曜日 友引 (株)新声社

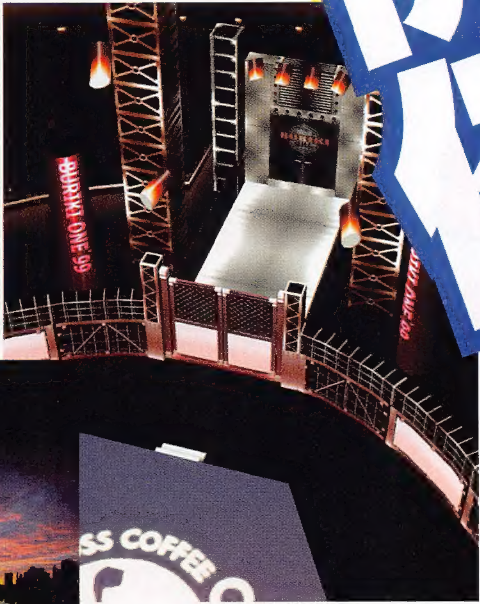
この春、世界規模の異種格闘技大会「武力～BURIKI・ONE～」がSNK主催で開催されることが決定した。バックハンドや金的など、すべての攻撃を認めるという過激なルールを採用しており、文字どおり"世界最強"を決定する大会として注目を集めている。

完全1ラウンド制

大会が行われるのは、東京湾岸副都心に建設中の「NEO TOKYO GRAPPLE DOME」(右写真)。当日の午前中には最終予選、午後から決勝リーグがそれぞれ行われる。

予選、決勝とも完全1ラウンド制が採用されたこの大会は、武器の使用以外すべての攻撃が認められるという過激なルールに加え、優勝するには8試合を連続で勝ち抜かなければならないという過酷な内容になっている。勝ち残るためには、肉体的な強さだけでなく、長丁場を乗り切るスタミナや、メンタル的な強さも要求されることは間違いない。

すでに空手、ムエタイ、テコンドー、柔道などから多くの有名格闘家が大会参加に名乗りを上げているほか、招待選手の選定も同時に行われている。すべての選手が決定されるのは、4月上旬とのこと。





最新設備を整えた「NEO TOKYO GRAPPLE DOME」内部（写真上）とその全景（写真左）。

「本物」の迫力を感じとれ!!





SNKが贈る最新格闘ゲームがここに登場！その名は「武力」。ただひたすら本物のみを追求し、真の格闘というものを完全再現した本格派だ！

記事内容及び画面写真は開発中のものです。

予選全試合KOの本格派

怪物天童

東部アジア地区第一予選に怪物現る！17歳の若さにして全試合を5分以内にKO勝ちという脅異の強さで勝ち上った彼の名は天童凱（てんどう・がい）。今までまったくの無名だったのが信じられないほどの高い完成度を誇る格闘術は、会場に詰めかけた大観衆を魅了した。



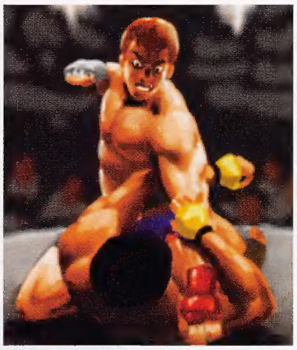


てんどう・がい：1982年4月11日生まれ、17歳。中学卒業後、単身沖縄で修業。格闘技は我流。175cm75kg。

驚異の17歳

中学を卒業したあと単身沖縄に渡り、修業を続けていたという天童。その格闘スタイルはまったくの独学というが、試合内容は一方的だった。明らかに自分より経験豊富な選手たちを次々とKOし、楽々と一次予選を突破。完成された格闘術は、見るものまでをも圧倒する迫力を感じさせた。

「知り合いとの賭けがきっかけで大会出場を決意した」という天童。賭けているのはもちろん〝優勝〟の2文字だ。試合後のコメントでも、「経験積みゃぁ強くなるんなら、年寄りが一番強いってことになるんじゃねぇの？」と大物ぶりを発揮。賭けに勝つ自信はありますか？の質問にも「当たり前だろ。俺は勝つ賭けしかしねぇよ」と終始強気だ。この怪物が世界の強豪相手にどこまで通用するかが、今から楽しみである。

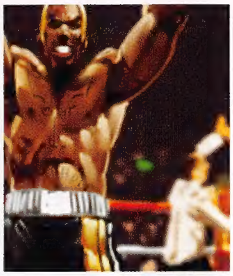


全試合5分以内KOという快挙を成し遂げた天童。決勝戦も、終始彼のペースだった。

あの大物も参戦表明!!



ロブ・パイソン：1964年5月1日生まれ、35歳。LA在住の現役ヘビー級プロボクサー。血液型B。190cm90kg。



ヘビー級王座獲得はほぼ間違いなしと見られていたパイソンだが…。

大物がズラリ名を揃えた招待選手の中で、真っ先に参戦を表明した選手が2人いる。そのうちの1人となるのが、現役ヘビー級プロボクサーのロブ・パイソンだ。現在、次期ヘビー級王座にもっとも近い男といわれ、その実力は誰もが認めるところである。出場理由については、「条件が合ったから出場するだけ」の一言。慣れないルールについても、「どんな相手でもこの拳だけで十分」と、自信をのぞかせる。

一方、もう1人はオランダ出身の名プロレスラー、P・V・ヒディング。新団体発足を発表したばかりの彼だが、「プロレスが最強であることを俺が証明してみせる」とこちらもやる気満々だ。



パトリック・ファン・ヒディング：1962年6月30日生まれ、37歳。オランダ出身。血液型O。201cm120kg。



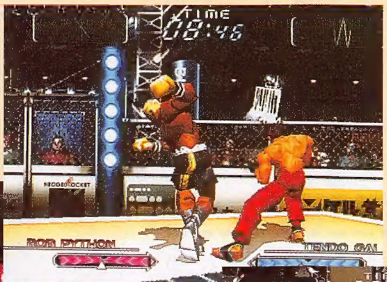
まさにキング・オブ・プロレスラー。過去の栄光は数知れない。

この春ACに登場予定

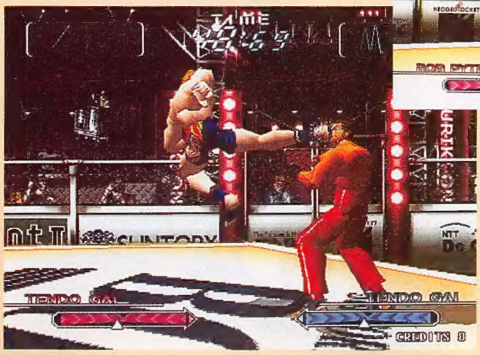
この春、SNKの最新格闘ゲームとしてアーケードに登場予定の『武力～ブリキ・ワン～』。そのゲーム内容についてはまだ不明な部分が多いものの、いわゆる2D格闘に見られるような必殺技などの概念はない、本格志向の格闘ゲームであることは間違いないようだ。また、操作システムに関しても、従来のものにはないまったく新しいものを採用。実際の格闘技を行っているかのようなリアリティあふれる臨場感が期待される。

特徴的なのは、大会設定に合わせ、1ラウンド制を採用している点。従来の格闘ゲームのように、1度KOされても次のラウンドは体力満タンからもう一度対戦…なんていうことはなく、1試合中のみで決着をつけるシビアなルールでの対戦になるのだ。

プレイヤーキャラクターは、空手やムエタイ、柔道などバリエーション豊かな11人。格闘ファンならずとも満足できる『武力～ブリキ・ワン～』。期待して待とう！



打撃系あり、寝技あり。個性豊かなキャラクターたちが、臨場感あふれる闘いを繰り広げる『武力』。



格闘技の迫力を忠実に再現。流派の違うキャラクター同士がどんな闘いを繰り広げるのかが興味深い。



プレイヤーキャラクターは総勢11人。残りの8人も、次号紹介するぞ。

リーズの集大成！

緊急 開発チーム 直撃インタビュー

3月某日、大阪カプコン本社に来訪し、開発者へのインタビューを試みるも、目下最終調整に追われ、とても応対できない状態にある。しかしながら、ここまできてあきらめるわけにはいきません！そこで、ストⅢ3rd開発者に、無理を承知で直撃電話インタビューを敢行！果たして、どんな回答が返ってくるやら…お楽しみに！

タイトル名には実は深い意味が込められている

—いよいよゲーム発売まで、あと1カ月ぐらいまで迫ってきた『ストⅢ3rd』ですが、まずはゲーム全般にかかわるところから聞いてみたいと思います。

そもそも、この3rdの開発にかかった期間って、どれくらいになりますか？

■前作の2ndインパクトが終わってすぐからなので、おおよそ1年半近くになりますね。

—スタッフ構成については？

■基本的に、3rdのスタッフは新人が加わったぐらいで、2ndから大きくは変わっていません。

—今回、正式タイトル名が『ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE Fight for the Future』となっているんですが、タイトルがまた…エラく長いですよね（笑）。何か由来でもあるんですか？

■元々、2作目の仮名「セカンドエディション」から続編のプロジェクトが始まりましたので、2nd、3rdの名称はその名残です。「STRIKE」は、前作の「IMPACT（衝撃）」から『より直接的な方向性を』という意味を持たせて「打撃」としてみました。

またサブタイトル「未来のために闘え！」には、シリーズ1作目で掲げた「新世代のファイターたち」「ニュージェネレーション」というメインテーマに続く意味合いや、家庭用ゲームハードでは味わえないゲームセンターでの生の対戦プレイをいつまでも楽しんでほしいという願いなど、さまざまな想いを込めています。

—ただ長いというわけじゃなく（笑）、いろいろと深い意味が込められてるんですね。

■もちろんですよ（笑）。

—カプコンの2D対戦格闘のラインナップとしては、「ストⅢ」シリーズのほかにも「ZERO」シリーズ、「ヴァンパイア」シリーズ、「X-MEN」シリーズなどいろいろあるんですが、これら一連のシリーズの中で、「ストⅢ」シリーズはどのような位置づけとして存在していますか？

■ストⅢ以外のシリーズは、ストⅡからの発展性や新たな可能性を求めてのものになっていますが、「ストⅢ」シリーズは、1作目から『ストⅡのコンセプトを、今の時代に、今の技術で』という感じで始まったんです。

—では、その「ストⅢ」シリーズ全3作品の中での、3作目にあたる3rdの位置づけは？

■そうですね。今回は1つのゲームとして、キャラ数を筆頭に、ボリューム的には上限にきていると思います。そういう意味では、3rdはストⅢシリーズの集大成といってもいいでしょうね。

—集大成とまでいうからには、当然いろいろと苦労した点や、こだわった部分も多かったと思うんですが…。

■確かに前作の結果を含め、ストⅢとしてのシステムを再検討する際は結構悩みました。

また他にも、きれいな画面というか、対戦だけでなく1Pプレイ時に1人で眺めていても価値ある画面を創りたかったので、グラフィック面に関しては各スタッフともかなりこだわって作っていますね。特にボーナスゲームの車は必見なので、ここでの乱入はなるべく控えてくださいね（笑）。

—サウンド面のほうでも、ガラッと変わった印象を受けたんですが…。RAPやHIPHOPなんかが入ってて、従来の格闘ゲームのサウンドとは異質の仕上がりになってますよね。

■はい。それはもう、サウンドの面からも何か新しいことにチャレンジしたかったのが大きいですね。今回、オープニング曲などに、カナダのHIPHOPユニット「infinite」という方を起用してるんですが、なかなか格好良い仕上がりになっていると思いますよ。言わばこれも、サウンドスタッフ自身による「Fight for the Future」なんです。単純にストーリーの設定だけがそうなだけでは、想いは伝わらないでしょうし。



春麗のストⅢ参入は、新規プレイヤーの開拓に大きく貢献することは間違いない。



女性でありながら男性的な雰囲気を醸し出す、新しいタイプの設定が魅力のまこと。



グレードジャッジシステム誕生のエピソード

—では、そろそろストⅢプレイヤーが一番気になっている、ゲームシステムの部分に深く突っ込んでみたいと思いますが…。

■ギクッ…（笑）。まだ現在も調整中の段階なので、全部に対して断定したことは言えないんですが、できる限りの範囲で、お答えしたいと思います。

—ではまず、先日のAOUショー出展バージョンをプレイして感じたことから聞いてみたいんですが、リープアタックと投げが、ボタン同時押しコマンドに変更されていましたよね。これは、どのような狙いがあっての変更だったんですか？

■これはですね、ブロッキングも含め、コマンド技が増えて一部重複を避けるためと、イメージ簡略化のためです。

—ショーバージョンから、まだ変更される部分はありますか？



業界初の試みだけに、プレイヤーの反応が非常に気になるGジャッジシステム。

■それはもう、42％の開発度の示す通り、調整は最後の最後まで続きますので（笑）、変更される可能性はあると思います。

—今回、グレードジャッジシステム（『闘いの本質を改めて問う』を目標に、試合後にランクが表示される形で対戦内容を総合的に判定する、業界初のフィーチャー）という新機軸を搭載するとのお話ですが、これは現在の対戦スタイルに対する、開発側からの何らかのメッセージなんでしょうか？

■前作までで、街の大会などであまりにも美しくキャラクターを操る上級プレイヤーがいて、その姿に感動したことがあったんですよ。そのときに「勝敗や点数だけで、そのテクニックを評価する」のは、非常にもったいないと思ったんです。それでなんとか、こういった要素を判定できるシステムを構築できないかということで、入れてみたんですよね…。

ただ、「美しさ」というものを客観的に判定するのは難しく、今回のシステムにおいてもプレイヤーの感覚とズレる場合もあるかと思うんですが『勝敗だけではない闘い』の評価基準を示す、1つのアプローチと考えていただければ幸いです。

プレイヤーの皆さんには、ぜひ高評価を狙ってみてほしいですね。

3rdは、ストⅢシ



—なるほど。その一方で、ストⅢを最も特徴づけるシステムである、おなじみの「ブロッキング」も存在しているわけですが、今回どのように調整される予定ですか？

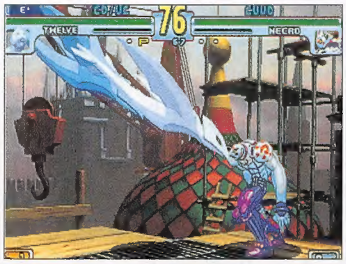
■ブロッキングは、まだ調整中なのではっきりとは言えないんですが、前作と少しイメージが変わることは確かだと思います。空中でのレバー方向の統一化もその1つです。

—ブロッキングに関しては、入力等の問題から結構難しいという声をよく耳にするんですが、その点に関してはどうお考えですか？

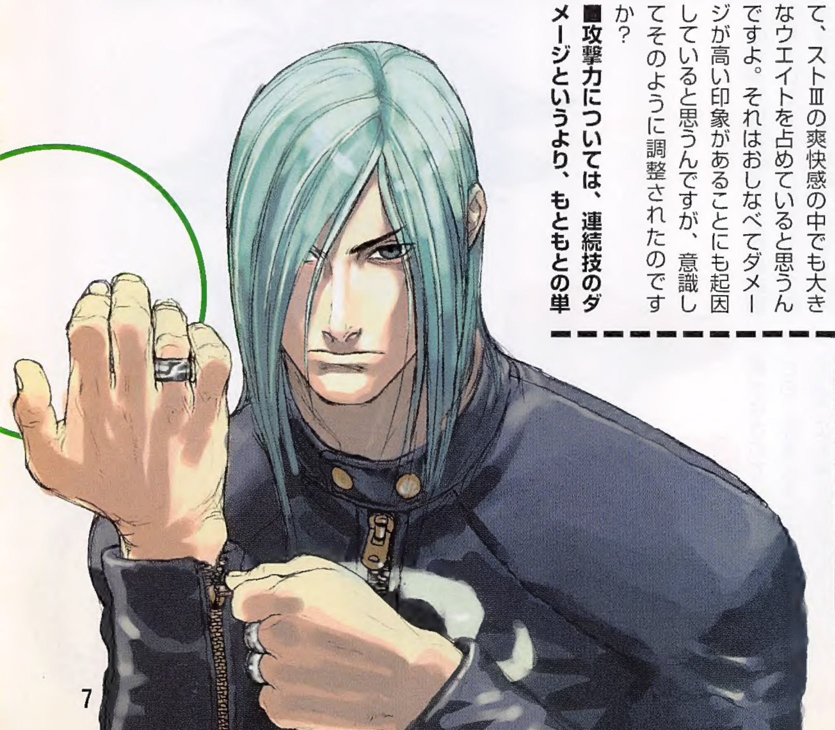
■どんな要素も、結局はゲーム全体に対するウエイトとバランスの問題だと思います。難しさと快感は表裏一体だと思うんで。

—ブロッキング後の連続技って、ストⅢの爽快感の中でも大きなウエイトを占めていると思うんですよ。それはおしなべてダメージが高い印象があることにも起因していると思うんですが、意識してそのように調整されたのですか？

■攻撃力については、連続技のダメージというより、もともとの単発のダメージも大き目に設定しています。これは、ストⅢプレイヤーの年齢層が高めと想定したうえでゲーム運びのテンポを速くしたいのと、ダメージの減りが小さいと、実力の差がそのまま勝敗を確定してしまいがちだという、2つの考えからきてるんです。言ってみれば、昔ながらの緊張感が欲しかったというところですかね。



画面から姿を消してしまうことも可能な、謎の人型殺戮兵器、トゥエルブ。



デザイン的にはレミー、仕事量的には春麗が難産でしたね

―最後はキャラクターについて聞いてみたいと思います。昔からストIIIの各キャラクターは、どのキャラも非常に個性が際立っている印象があるんですよ。コンパチキャラがほとんどなく、各キャラ独自の戦術が必要になるような仕上がりになっているのが非常に好感が持てるんですが、キャラクターメイキングの際には、ビジュアルイメージを先行させて作っているんでしょうか?それとも「こういった動かし方をするキャラ」というふうに、対戦コンセプトを先行させて作っているんでしょうか?

■キャラメイキングの段階で、たとえビジュアルが先行しても、それに合った動きや戦術のイメージが伴って考えられなければ、そのまま作られることはないです。

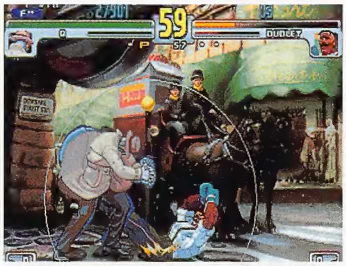
逆に戦術のイメージが先行した場合は、イメージに合うデザインができたところで即GO!になる場合が多いです。

―では早速、春麗を除く新キャラ4人についてのデザインコンセプトと対戦コンセプトを、キャラ別にお聞きしたいんですが…。

■まことは、一撃必殺、ひたすらシンプルで直線的、かつパワフルなイメージでお願いしました。ビジュアル面では、リュウやケンが斜に構えて結構アメリカンスタイルなので、さらにもっと「日本空手」という感じです。

使用感も、もちろんそんなイメージに、とこだわっていますね。

トゥエルヴは、ネクロをベースに、より変則的な可能性で考えられました。一言でいえば「掟破り」のイメージでしょうか…。



その設定と同じく、キャラ自体の最終的な完成度までもが謎に包まれている、Q。

―トゥエルブは、まだまだ多くの謎を秘めていそうですね…。続いてQは…。

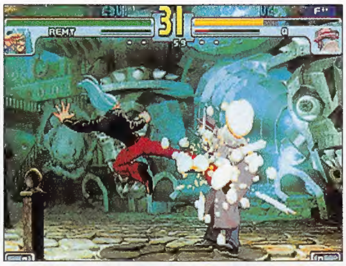
■Qは、キャラ的にはストーリーから外れたところで、自由に考えられています。対戦コンセプトは、シンプルに攻められる突進系キャラ+α、という感じですね。

そして最後となるレミーなんですが、レミーはQとは反対に「アレックスやリュウのような、根っからの格闘家とは相反する部分を持つライバル」という、ストーリー的な部分に肉付けしながら進めていきました。

レミーは、他の新キャラが全員決定したあと、しばらくしてから制作が決定したので、かなりの時間がかかりました。対戦コンセプトは、ズバリ『ストIII世界にいなかったあのタイプ』をさらにひねった姿です。

―また「ストIII」シリーズとしては初登場となる春麗がいるわけなんですが、これはプレイヤーの要望に応えたものなのでしょうか?それとも、何かしらの意図があっての採用なのでしょうか?

■プレイヤーの要望もありますし、CPーシステムIIIで春麗を作るとどうなるか、我々開発チームも見てみたかったというのもあります。



新キャラの中でも、女性を中心に特に人気の高そうなレミー。復讐は誰がために…。

―また、旧キャラも、全員残していますよね。

■続編ものだと、前作のキャラがいなくなるというケースはよくあるんですが、ストIIIに限っていえば、やっぱり旧キャラのほうも、まだまだやり残したことや可能性があると思えたんですよ。

―新キャラの中で、いちばん難産だったのはどのキャラですか?

■デザインに関してはレミー、仕事量的には、春麗ですね。

―時間もかかっているだけに、キャラに対する愛情も並々ならぬものがあると思うんですが、開発側のお気に入りのキャラはいたりしますか?

■今回の新キャラはどれも気に入ってるんですが、どれかと言われれば「まこと」か「トゥエルヴ」ですね。旧キャラでは「ダッドリー」と「ネクロ」です。

―これは仮定の話ですが、今後「ストIII」シリーズが続いていくとしたら、参加させてみたいストIIキャラ、あるいは「ZERO」シリーズのキャラはいますか?

■やっぱり普通に考えると「サガット」や「ザンギエフ」、そして「ベガ」などでしょうか…。これらのキャラは実際ファンからの要望も多いですし、このストIIIで再現すれば、大きいキャラほど見栄えも良くなると思うので、参入させてはみたいんですけどね…。

でも、個人的には「元」なんてどうだろうと思います。たとえばこのキャラのみスーパーアーツセレクトではなく、流派の組み合わせを選べて…とか(笑)。なかなか面白いかもしれませんね。

対戦が真剣にできるゲームである…それがストIIIの理念です!

―冒頭で、他のカプコンのシリーズ対戦格闘ものにおける「ストIII」シリーズの位置づけについてお伺いしましたが、プレイヤー、および市場におけるストIIIの位置づけは、ズバリ『真剣勝負のできる(勝敗にこだわったプレイに価値があるの意)ゲーム』という解釈がなされていると思うんですけども、開発の方はそれについてどのようにお考えですか?

■プレイヤーの皆さんがそう捉えていただいてるんであれば、非常に光栄なことですね。「対戦が真剣にできる」というコンセプトは、シリーズに一貫する理念として、常に中心にありますから。

―わかりました。それでは最後になりますが、ストIII3rdを今や遅しと待ち望んでいるプレイヤー、読者の皆さんに、何かメッセージがありましたらお願いします。

■とにかくまずは遊んでみてください!感動の対戦シーンが続出することを期待しています。



必見!
P10より
カプコン
船水氏
インタビュー
急げ!

ストIII3rdは、次号も最新情報満載!お楽しみに!

東京ゲームショウ'99春発（於・幕張メッセ、3月20日）

緊急発表！

夢のプロジェクトが実現!!すべてのゲームファン待望のニューゲーム!!!

SNK® VS CAPCOM® 発表!!!!!




専務取締役
西山隆志

商品開発本部第2開発部 部長
河野浩行

SNK首脳陣




常務取締役開発本部本部長
岡本吉起

取締役開発本部副本部長
船水紀孝

カプコン首脳陣


会談の後、がっちりと握手を交わすSNK・西山専務と、カプコン・岡本常務。

3月20日（土）「東京ゲームショウ春」のSNKブースにおいて「SNK vs カプコン」の制作発表が行われた。これはSNKのネオジオポケット用のタイトルであり、今年中に2タイトルのリリースが予定との発表があった。

これは両社のキャラクターが一堂に会するゲーム業界初（?）の試みとなりそうだ。「ザ・キング・オブ・ファイターズ vs カプコンヒーローズ」と言ったところか。

1タイトルは、今夏予定のカードバトル型ゲーム。そして年末には対戦格闘アクションゲームもリリースする予定。細かいゲームシステムはまだ未定だが、格闘ゲームのシステムに関しては「両社のいい面を採り入れる」などの方向性が検討されているようだ。

SNK・カプコン首脳陣が同じ席に！



この発表は、SNKの西山専務と河野開発部長、カプコンからは岡本常務と船水開発本部長の4名によるもの。両社とも「すべてのキャラクターを提供する」との意気込みだけあって、相当期待できるだろう。

ネオジオポケットはすでにカプコンから「ロックマン」の移植が決定されており、ライバル視されていた両社の歩み寄りが囁かれたが、この「SNK vs カプコン」の発表により協力関係は決定的なものとなった。

SNK社内でも兼ねてからこのような案は取り沙汰されていたとのことだが、それに弾みをつけたのが「ネオジオポケット」の存在とのこと。対戦格闘ゲームブームを築いた2大メーカーの今回の発表は、単なるクロスライセンスよりも大きな意味を持つだろう。

今後の可能性に期待大

ネオジオポケット用ソフトとしての下地作りは、やがてドリームキャストなどのコンシューマ機用ソフトへの発展の可能性も濃厚だ。

ネオジオポケットはドリームキャストとの連携が考慮されている。カプコンはドリームキャスト発売当初から対応ソフトを発表、またセガの業務用基板「NAOMI」でのゲームも開発している。

また、先のアミューズメント・エキスポではSNKが「NAOMI」基板でのゲーム開発を発表。これらの情報が何を意味するかは、まだ予測の域を出るものでしかないが、やがては待望の業務用タイトルにまで発展することも想像に難くない。

そして、今後カプコンサイドからの動きが気になるところでもある。

現状のゲーム業界において、今回の発表は「ファンのニーズに応えていく」という本来の在り方を体現したものであると言える。それでも難しい「メーカーの垣根」を越えられるかどうか…その試金石になることは間違いない。

的中!!

なんと、本誌'98年8月30日・9月15日号の特集は、「ザ・キング・オブ・ファイターズ vs ストリートファイター」だった!! 大当たり!?

ゲーマーとして誰もが比較したくなる両作品だからこそ、このような特集が組まれたわけだが、まさか実現するとは…。今後、両社の協力関係がアーケードまで発展することを期待したい。



ゲーメスト'98年8/30・9/15号より

4号連続インタビュー

株式会社カプコン
常務取締役
開発本部副本部長

船水 紀孝

第1回 ビデオゲームを守っていくために

―今、ストIII 3rdを市場に投入する意義―

NAOMI初タイトルながら、新機軸かつ意欲作の『パワーストーン』。
タクミとタッグを組み、新たなSHTの地平を切り開く『ギガウイング』。
業界がまさに待ち望んでいた、本格派2D対戦格闘『ストIII 3rd』。
そして、久々のアクションゲームとなる『ストライダー飛竜（仮）』。
大型ゲームラッシュの現在のAM業界において、あえてビデオゲームにこだわり、バラエティ豊かでかつ良質の作品を提供するカプコン。
その理由とは？そして99年ののカプコンの戦略とは？
開発本部副本部長の船水紀孝氏に、直撃インタビューを試みた。

■インタビュアー　石井ぜんじ、こーじ山下、善之字元帥

（平成11年3月9日／カプコン大阪本社にて収録）



「今、マニアがやり込めるゲームを絶対に残さなきゃいけないんですよ」

対戦格闘ゲームの少ない今だからこそ、ストIIIの存在意義があるんです

――今回、船水さんにインタビューを試みようと思ったきっかけは、本誌3／30号の特集『NAOMI―その現在と未来』の中で、船水さんから「年内に5タイトルぐらいは発表できます」というコメントをもらったことに起因しているんです。これに加えて、先日のショーで出展されていた『ストIII 3rd』『ギガウイング』、さらに製作が発表されている『ストライダー飛竜（仮）』など、とにかく99年のカプコンはタイトルのラインナップが豊富で、編集部でもビックリしているんですよ。

船水紀孝（以下、船水）　フフフ。

――そこで、今回は〝カプコン99年の戦略〟と題して、今現在、そして今後のタイトルラインナップについてなど、とにかく船水さんに大いに語ってもらおうという企画なんですが…。

船水　まぁ、オフレコの話も多くなっちゃうかもしれないけど、できる限り喋べらせてもらいますよ。

――ありがとうございます。では早速、先日のAOUショーの出展機種についてから伺います。
　まずは、見事号外ランキング1位を獲得した『ストIII 3rd』なんですが、ショーでの反応はいかがでしたか？

船水　正直自信はありました。実際出展してみて、手応えも感じてます。このシリーズももう3作目なだけに、さすがにハズせないですからね。

石井ぜんじ（以下、石井）　1作目はともかく、2ndインパクトのほうは結構好評だったと思うんですけど？

船水　いやー、前の2作品ってモノは良かったんだろうだけど、みんなが望んでいるものからズレてたり、完成度が低かったりして、開発側としてはやり残してきたことが多いという認識なんですよ。
　だから、今回はグラフィック面にしても、ゲーム性にしても、とにかくどの面においても一番を目指し、ストIIIシリーズの集大成を見せよう！という目標で作ってきたんです。だから、ここまでたどり着くのに時間もかかったけど、その分プレイヤーの人気を得られるという自信はありました。
　ストIIIとして、一番最初から描いてきたことが、ようやく形になったというのが実感です。

――対戦格闘ゲームも一時期のブームが過ぎ去ったと思うんですが、先日のショーを見ると、今度は音楽ゲームに注目が集まっていることもあって、各メーカーが大型ゲームや対戦格闘以外のジャンルに目を向け始めてますよね。
　そんな流れの中で、あえて対戦格闘にこだわる理由とはどのへんにありますか？

船水　いや、だからもう、うちは元々「対戦格闘…2D対戦格闘を作るのはやめませんよ！」って、昔から宣言してたんですよ。でも今までって、よそのメーカーがたくさん出し過ぎてて、対戦格闘バブルになってたっと思うんです。
　ところがここへきて「対戦格闘がダメになってきたから、次は音ゲーだ！」ってなって、そっちにバーッと走り始めたのが、こないだのAOUショーだったのかななぁと…。
　うちとしては、昔から対戦格闘を大事にしてきたし、今さらこだわるも何もって感じなんです。

石井　とはいえ、対戦格闘って、まだまだ確実にゲームセンターになくてはいけないジャンルなわけですよね。にもかかわらず、この春にストIII 3rd1本だけでは、あまりにも少なすぎるという…。

船水　だから、うちとしてはかえって好都合なんです。余計な競合相手がなくなるし、良かったなぁと（笑）。

――こういう時期だからこそ、逆にストIII 3rdを出す意義が深まったと言えますか？

船水　そうですね。世の中、もっと早く3Dに移行すると思ってたんですけどね。そうなれば、2D対戦格闘の存在価値が高まってたはずなんだけど…ちょっと世の中の流れが遅かったかなぁ。今、NAOMIが出てきて、ようやくって感じですよね。

石井　カプコンとしては、これからもアーケード市場に2D対戦格闘をしっかり投入していこうと考えてますか？

船水　物理的、人員的な問題もあるけど、年に2本ぐらいは作っていきたいですね。

4号連続特別企画

CAPCOM 船水紀孝インタビュー

善之字　それは「カプコンは、今後も2D対戦格闘は作っていく」と捉えてよろしいんでしょうか？

船水　もちろん、**今後も2D対戦格闘は必ず作り続けていきますよ。**安心してください（キッパリと）。

一時期は、アーケードから撤退してしまおうかという話まで持ち上がったんです

――前号の「AOUショー座談会」でも常に話題に上がっていたのが、中小のオペレーターの今後についてなんです。最近、音楽ゲームがプレイヤーの注目を集めていることは間違いないんですが、やっぱり中小のオペレーターにとっては、ビデオゲームにかかる比重はまだまだ大きいと思うんですよ。ストⅢ3ｒｄやギガウイングが上位にランクインしてきたのも、ゲーム自体の人気もあるとは思うんですけど、「ビデオゲームに頑張ってもらいたい！」という中小のオペレーターの声も反映されてのものだと思うんです。

そういう中で、ビデオゲームを中心に展開しているメーカーとして、「良質の作品を市場に提供していかなければ」といった責任みたいなものは感じておられますか？

船水　それはもう、**うちは昔から一貫してそういうスタンスでやってきた**わけですよ。こういう時期になって期待されるまでもなく、常に価格が安く、かつ安定したインカムを供給できるビデオゲームを開発していこうという理念のもとに、今まで作ってきたわけです。

また、ゲームセンターが永続的に存在するためにも、ビデオゲームというアイテムは絶対に必要不可欠なはずだと確信しています。

ところが、今までビデオゲームを買ってくれてて、僕らへの比重が大きかったはずなのに、大型ゲームが脚光を浴びた途端、今度はみんな筐体モノばっかり買って、急に冷たくなっちゃったんですよ。

で、2～3年前ぐらいから、さすがに筐体モノばっかり買って四苦八苦してきたにも関わらず、未だにビデオゲームの価値を認めてくれないオペレーターが多いですねぇ…。

石井　全部が全部とは思えないけど、カプコンに対してまで冷たいオペレーターっているんですか？

船水　2、3年ぐらい前から、多くなりましたよ。買うモノは買うけど、買わないモノは買わないって感じで…。

正直、カプコン一時期、アーケード作るのやめようかという話もあったんですよ。もうからないし、ビデオゲームはいらないだの不振だのって言われて…そんな叩かれ方もされたんで、いっそのことコンシューマに全部シフトしてしまおうかという考え方もあったんですよね。

一同　……。

船水　でも、**うちがそんなことしたら、絶対にこのアーケード業界がつぶれてしまう**んですよ。それは間違いなく、言えますね…。

もし仮にうちが撤退したら、多分大型ゲームだけが残って、きっとビデオゲームは残らなくなってしまうでしょうね。ビデオゲームがなくなるということは、ゲームセンターもなくなるというわけで、最終的には、大型ゲームで占められるアミューズメントパーク、もしくはボーリング場なんかのゲームコーナーだけが残るといった、非常に閉塞した状況になることは目に見えています。

そう思ったら、踏みとどまれたというか…。やっぱりアーケードが好きだから。

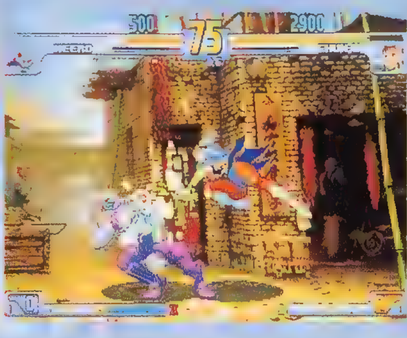
――その決断は、もはやカプコンという一会社のことだけでなく、業界全体の今後を考えての判断だったといっても過言ではないわけですよね。

船水　そうですね。自分は業界全体のことを常に考えているし…。だから、オペレーターの方々に言いたいのは、**こういう厳しい状況のときだからこそ、目先のことばかりにとらわれるのではなく、業界の将来をちゃんと見据えた動きをとってもらいたい**んですよ。

崩しつつ守るこれがストⅢ3ｒｄの基本コンセプトです！

船水　あの、僕は音ゲーを否定しているわけではないんですよ。もちろん、音ゲー、プリクラといった、UFOキャッチャー、一般層を広く取り込むモノも、当然ゲームセンターには必要だと思ってます。

ただ、今のオペレーターというか、**業界全体が、明らかに「マニアは要らない！」みたいな風潮ですよね。それで本当に合ってるのか？って疑問が常にあるんですよ。**



春麗をストⅢシリーズに登場させた背景には、それなりの理由がある…。

マニアのニーズを満たしていくゲームだって、絶対に必要なはずなのに。

石井　でも、全部が全部そうなわけではないですよね。店の常連層やマニアによって支えられているオペレーターも当然いるわけだし。

船水　うん、それはわかってますけどね。そういう店がまだまだ頑張ってくれていることも…。

でも全体的には「一般層がプレイできるゲームを作ってくれ！」っていう声ばっかりがオペレーターから聴こえてくるんです。だからこっちとしては、「所詮、マニアがやるゲームは要らないのか」とひねくれてしまうんですよ。

――そういう意味からすると、ストⅢ3ｒｄって、マニアを確実にターゲットに据えてますよね。

船水　そうですね。2D対戦格闘ファンで、なおかつカプコンゲームファンの、特に濃い部分（笑）に投げかけている作品でしょうね。もっといえば、マニアには絶対満足してもらうためのゲームといっても過言ではないでしょう（笑）。

石井　見落としてはいけないのは、一口にマニアを満足するゲームを作るといっても、それがどれだけ大変なことかという…。

船水　だから、今ストⅢ3ｒｄを市場に投入することって、一般層！

一般層！っていう風潮に対する、ある種アンチテーゼでもあるし、言い換えれば**「カプコンはマニアをちゃんと大事にしてますよ！」という意志表示でもある**わけです。

石井　ZEROシリーズと比べると、やっぱり狙っている層は違いますか？

船水　違いますね。ZEROのほうが、もっと広い層に投げかけてますから。ただ、ストⅢ3ｒｄは確かに限られた層へ向けてるんだけど、その大きさを、前2作に比べたら、少しでも広くしていこうという努力はしてるんです。

前作はやってないけど「今度はちょっとやってみようかな」と思う人に、できるだけ入り込みやすい工夫はしてますし、春麗を登場させたのも、その呼び水でもあるんです。新規プレイヤーが少しでも安心して入ってくるようにと…。

僕はこれを**〝崩しつつ守る〟**と呼んでるんです。従来のプレイヤー（マニア）を逃がさずに、かつ新規プレイヤーを少しずつ取り込んでいく試み…これが、ストⅢ3ｒｄの基本コンセプトになっていますね。

善之字　なんかマニアの間では、すでにAOUショーでプレイすることによって得た断片的な情報を基に「こういうゲーム性になりそうだ」とか「開発者の思想がここに込められている」とかいって、すでに盛り上がっている状態なんですよ（笑）。ゲーセンで1日も早く対戦したいんですが…。

船水　なんか今度はプレッシャーがかかってきちゃったなぁ（笑）。

3月は、開発のほうもすごく時間がなくて、完成に向けてアップアップの状態なんですけど、そういうマニアの期待に応えられるような調整ができるよう、一生懸命頑張ってます。

今、僕は「マニアがやり込めるゲームを絶対に残しておかなくちゃいけない！」という、強烈な使命感にかられてるんです。ストⅢ3ｒｄは、そういうゲームに仕上げて、皆さんの前にお届けしたいと思ってます。（以下、次号へ）



かれこれもう10年来の付き合いになる、カプコンの船水さんと、ゲーメスト編集長・石井ぜんじ。インタビュー当日は船水さんも大変忙しそうだったのだが、昔のゲーム話で盛り上がる一幕も。

次号（5／15号）に続く！お楽しみに！

お客さん「急いでくれる?」
運ちゃん「任しときーや!!」

CRAZY TAXI™



お客を乗せて、降ろす。そんな中に急ぐことを要求されるゲーム！車が壊れないことをいいことに、ぶつけるわ、飛ぶわで、大爆走だ！

担当：はまー&ずるずる㊝



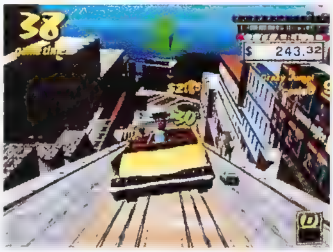
ルールは簡単!!

もうこのゲーム、プレイしてみたかな?何、まだしてないだって?なんてことだ!このゲームをやっていないなんて!人生半分損してるぞ!早速プレイ!といきたいところだが、まずはこのゲームのルールをもう一度チェックしておこうと思う。

まず操作系だが、そのタイトルからもわかるようにクルマの操作系が用意されている。手元にはハンドルとシフトギア、足下にはアクセルとブレーキがある。この操作系で自分のクルマ「タクシー」を操作するのだ!

操作系がわかったところで、次はプレイ開始までの手順。お金を投入したらスタートボタンを押す。するとまず自分が操作するタクシーを選ぶ。4タイプある中から選ぶのだが、実はどれも性能はほぼ同じ。強いていえば、クルマの大きさがやや違うかな。

クルマを選んだら、さぁ、ゲームスタートだ!「GO!」のサインでアクセル全開!



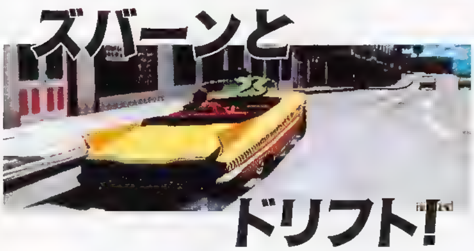
ジャンプ、スルー、ドリフトで小金稼ぎ-長距離で大稼ぎだ!

ゲームは、お客を見つけ、乗せて、目的地へ向かい、降ろす!これを制限時間内にやるのだ!持ち時間がなくなればゲームオーバーになるぞ。

とにかく急げ!!

ささっとルールをチェックしたが、お客を乗せ、降ろせばいいという作業をいかに効率よくやるかが、このゲームを面白くしている!いかに早くお客を運ぶかだ!





まずはどうやってクルマの速さを上げていくかを解説したい。

急発進は、アクセルオフからギア前進のアクセルオンで成功する!

次はドリフト。後進に一瞬入れて前進に入れ(入れっぱなし!)、ハンドルを切り込めば成功するぞ!

お客を乗せているときに行き先がわからなくなったら、スタートボタンを押せば目的地が再表示されるぞ。



スタートボタンを押すと目的地を再度確認できる!

そしてお客を降ろす(停まる)ときは、当然フルブレーキでOKなのだが、ギアを後進に入れてさらに制動がかかりやすくしてあげよう!



Q：このあいだ（1/23）G'-Model荻窪店に初めて行ったのですが、PM5：00ごろ僕がビートマニアをやっていた横のカウンターで5,6人で楽しげに話していらっしゃったのはスーさんですか？　千葉県　P.N.メガネッ娘ハンターSMH君　A：メガネッ娘ハンターさんは、よくノート←

まずは客探し!!

ゲームが始まったら、まずはお客を探すことが先決！ボヤボヤしていると、どんどんタイムがなくなっていくぞ。
まずはアクセルを踏んで、目前のお客さんの元へ。



スタート直後、目前に3人！どれも赤色。近いらしい！

とりあえずお客の近くへ。お客を乗せるには、お客の周りにあるサークル内に停まればOK！これで乗せられる。
でもこの枠。大きいよねぇ。その中からどこでもいいのかというと…そうでもない。できるだけお客に近いところに停まってやるとすぐ乗ってくれる！でも近づきすぎると、逃げて逆に遠くなるので注意！



このあたりのクルマの操作をきちんとやってあげないと、2、3秒、タイムをロスしてしまうので気を付けたい。
乗せたらGO！クレイジーダッシュを決めて目的地へ向かうのみ！全開だぁーっー！

いろんなところに客が！

さて乗せるお客だが、よーく見ると色が違うの、わかるよねぇ！これにはちゃんと意味があるんです。
その意味は、色が緑→黄緑→黄→オレンジ→赤の5段階になっており、緑色が一番目的地が遠い客で、あとは順に近くなっているのだ。
これにより短く刻んでいくのか、長く走って稼ぐのかを選ぶことができる！稼ぐのならやはり遠いほうだ！



でもここで注意してほしいのが目的地。あまり遠いところのお客を拾うと、知らないところを指定されるぞ！ベテラン運ちゃんなら問題なしか？



色の違いで客選び！

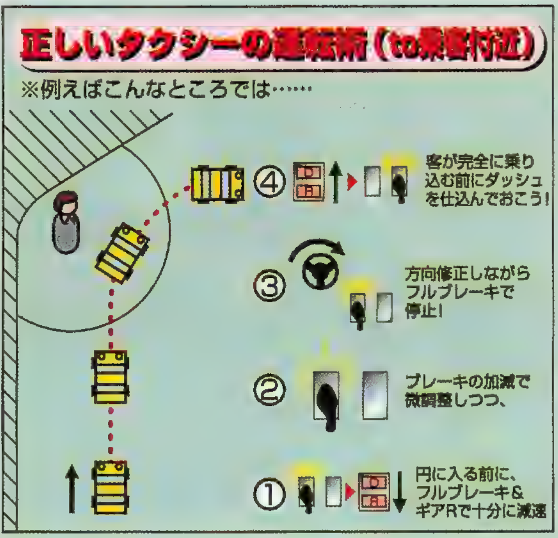
お客って普通、タクシーを拾うために道路のすぐ脇にいるはずだよね！でもそれは現実でのお話。これはゲームですからそんなのお構いなし。
いろ〜んなところでタクシーを待ってます！全然道路じゃないところでも！（一生拾わない奴もいるかも…）で、こんなところにも！



AXELの乗客テクニック



いよう、今日も稼いでるかい？なに、加速が遅くてもどかしい？フッ、オレたちタクシードライバーは時間が命！スムーズな発進ができなくちゃ、話にならないぜ。これから細かいテクニックをレクチャーしてやるから、耳の穴かっぽじってよく聞きな！
まずは客の乗せ方。拾うときにあんまり遠い位置で停止すると、客が近寄ってきて乗るまでの間に軽く3、4秒は経っちまう。SPEEDYに送り届けたときのボーナスタイムが5秒というのと比べると、これはかなり大きなロス。**なるべく客の近くで停止したほうがいいぜ。**
ただ、客にぶつかるぐらいの勢い&ラインで突っ込むと、あちらさんビックリして遠くへ離れちまう。だから、**停止ポイントが見えたら焦らず早めに減速して、止まる1秒前ぐらいには客が逃げないスピードにしてから微調整する。**ここがミソだ。
そうそう、この微調整の段階で、車体の向きも考えられるようになればベターだな。客の目的地が分かっている場合はもちろん、分からないときでも「道」のあるほうへ向いて、乗せたあとすぐダッシュできるように気を配る。
客を拾った後は、必ず「クレイジーダッシュ」をキメたいな。ダッシュのコツは、**ギア→アクセルの順に入れる**ということ。間隔も、**ギアとアクセルの間は0・3秒ぐらい空けたほうがいい。**アクセルは、**完全に離した状態から一気にMAXまで踏み込むように**しないと効果が薄いから、「ガンッ」と音がするぐらい思いっ切り踏め！
あと、視点が通常状態に戻り始めたあたりで先行入力しておけば、客が乗り終えた瞬間にダッシュしてくれる。重要なテクニックだから覚えておきな。





目的地へ全開!!

乗せたら降ろす！これ、タクシーの鉄則！現実のお客では、遠回りなんかして距離を稼いでしまうこともあるだろうが、このゲームの場合、それをやってしまうと制限時間がどんどん減っていくので注意が必要。

となると、いかに客を早く降ろすかだが、その前に、目的地がどんなふうになっているのかをチェックしないとね！

目的地は、乗ったとき、もしくは移動中にスタートボタンを押すことで画面左に表示される。そこに向かえばOK。

ただしそこがわかればの話。それを教えてくれるのが、画面上部にある矢印である！

これが目的地の方向を教えてくれるのだ。方向をね！道順ではないことをお忘れなく。



矢印の方向にとにかく進む！すると、あった！



その矢印の方向にある目的地へ向け、プレイヤーの頭の中に入っているMAPを活用し、近道を探して走る！そして目的地へ！

緑色の枠が見えると思う。この中に入って停まれば降ろせる！

目的地は写真のように何重もの緑色の枠で囲まれている。この中で停止すればOK！

着く速さで演出も！

いかに近道を使い、速く走って目的地に着くか！これがこのゲームの楽しいところ！降ろしたときの残りタイムの量、そして足されるボーナスタイムでこのゲームをプレイし続けていく。ってことは…ひょっとしたら終わらなくすることができる？



それはこれからのお楽しみ。今後の展開を待っていただくとしましょう。ではちょっと息抜き。



お客を速く運ぶことができると右の写真のようにお客に喜ばれたりする！でも遅いと（これも右の写真）思いきりクルマを蹴られたり！時間内に着かないと走っている最中なのに降りちゃう！

このあたりの演出、結構面白いのでチェックしてみて！



B.D.JOEの降客テクニック

YO！、景気はどうだい？世の中は不景気だが、オレらはそんなこと気にしちゃいけねぇ。この世界にゃ器物破損で捕まるなんていうキレイな法律は存在しねぇから、自分の景気のためにあらゆるモノを利用していこうぜ。

つうワケで、客を降ろすときにブレーキで減速・停止なんていうまどろっこしいマネをする必要はナシ！**思いっきりハデに建物やら電話ボックスやらにぶつかって、「無加速停止」でタイムを稼ぐ**のがタクシー界の常識だ。

ま、考えナシに正面衝突を繰り返してちゃ、当然発進するときに障害物がジャマになることがほとんど。そこで重要なのが**「クレイジードリフト」を使ったドリフト停止**だ。

まず、停止エリアに向かって正面から突っ込み、少し手前でドリフト&フルブレーキ。

成功すれば、進行方向はそのままでクルマが横を向く。ただし、このままだと車体の方向に少し前進してしまうので、すかさずギアをRに入れる。この状態のまま横っ面から壁にぶつかれば、めでたく衝突のエネルギーで急停止できるっちゅう寸法だ。**「クレイジードリフト」をキメればコンボも加算される**から、一石二鳥ってヤツだな。







電話ボックスやゴミ箱は、減速効果があるうえにハネれば吹っ飛んでいく。当たっとけ！

24時間戦えますか?
終わらないタクシーを目指せ!

クレイジータクシーをプレイして誰もが思う疑問、それは「どこまで行けばいいの?」ということ。だがしかし、ハッキリ言おう!

このゲームに終点はない!!

マップを覚えて客も覚えてどんどん先に進んでいくと……あらま、スタート地点に戻っちまうじゃありませんか!まぁ、このゲームの広大なMAPを1周してみるというのは、誰しもやってみたいことではある。でも、このゲームで記録に残るのは稼いだ金のみ!**スタッフロールを見られる条件も、5000ドル以上稼ぐだけ!**稼ぎをないがしろにして先へ進んでいくというのは、本末転倒なのだ。

というわけで、まずは**「とにかく客を乗っける」のが最優先。**客なしで走る時間をできるだけ減らし、ムダなタイムを消費しないようにしたい。

ただ、客によっては来た道をまた戻されることになる。**Uターンは単純に時間がかかる**し、SPEEDYに客を運べばボーナスタイム+5秒のところが、NORMAL(+2秒)やSLOW(ボーナスなし)になってしまう可能性が高く、さらにタイムを損してしまう。時間帯によってバラつきはあるが、大体どのへんにいる客がどこへ行きたがっているかは傾向があるので、何度も試して覚えていきたいところ。

また、タイムロスにつながる要因は「往復」だけじゃない。**ダッシュの失敗や他車、障害物との接触(or衝突)**は もちろん、**ルートの選択ミス、降車〜次の客を乗せるまでのタイムラグ**など、意外と些細なことでも細かく持ち時間は削られていく。

そんな感じでミスが重なり、**左上に表示されている「自分の持ち時間」と「客の要求タイム」がほとんど同じになってしまったら要注意!**この後はもうミスは許されないものと思ったほうがいい。さらに残り時間が減ってくると、どうあがいても目的地までSPEEDYに到達することができなくなり、事実上タイムは減るだけとなってしまう。こうならないよう、余裕があると思える時でも気を緩めずに、迅速かつ正確な運転を心がけていこう!


客を乗せたらクレイジーダッシュ!


ワザと車に近づいて金を稼げ!


衝突停止でタイム短縮!


ショートカットを有効に使え!


速やかに次の客を乗せろ!



GENAの総合アドバイス①

ハーイ、元気?ここではショートドライブ、近距離客をメインにした攻略法を紹介するわね。

円の色が、赤〜黄色の客を中心に狙っていけば、

●**SPEEDYボーナス(+5秒)が多く狙える**
●**コンボを意識しなくても、客を乗せたときの基本料金で稼げる**

などのメリットがあるわ。見かけたそばからどんどん近くのお客さんを乗せていけば、あまり多くの地域を回らなくても5000ドル稼げちゃう。**とりあえずSライセンス取ってスタッフロールを見たいって人にはオススメ**といっていいわね。

でも、要求されるテクニックは意外とシビアよ。急発進、急停止が確実にできないと即タイムロスにつながるし、Uターンを見据えて停車する配慮も必要。

まあ、言い方を変えれば、**基本テクニックさえしっかりしていれば「お得意さん」を覚えなくてもいいワケ**だし、アドリブで片っ端からお客さんを送り届けていくのはけっこう「カ・イ・カ・ン♥」よ。


「行き」と「戻り」でルートを変えたほうがいい場合も。


苦手なエリアは、あえて何往復もして覚えよう。



GUSの総合アドバイス②

おう、どうだい調子は?ここからは新米にゃあチト厳しい話になるから、ビギナーさんはとりあえずヤリ込んでから改めてここを読んでくんな。

さて、ある程度タクシーの仕事に慣れてきたら、荒稼ぎを狙って遠方まで繰り出してみるといい。まずは**緑の円の客を狙い、1キロ以上の距離をイッキに走り抜ける。**このとき、できるだけ「スルー」「ジャンプ」「ドリフト」を駆使してコンボを狙え。これで客を喜ばせたときのボーナス払いは、コンボ数に比例して累積されるから、**20以上つなげれば相当な額になる。**ウデに覚えがありゃ、近距離でチマチマ大勢の客を相手にするより、よっぽどいい稼ぎになるぜ。

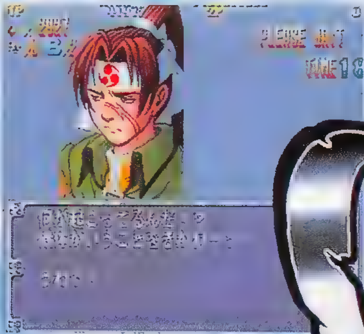
ただ、**途中で事故っちまうと当然稼ぎはパア**になっちまうし、**遠距離客ってのはなかなかいねぇ。**どこに「お得意さん」がいるのかを覚えるしかないうえに、時間帯によっていたりいなかったりするから、安定した運転技術も必要だ。「未開の地」ってぇのはなかなか魅力的な響きだが、それに挑戦するためにはしっかりした下地がいるってぇことだな。


長距離客は、乗せたときに足されるタイムも多い。


開幕にUターンすれば「逆走」もできるが……。

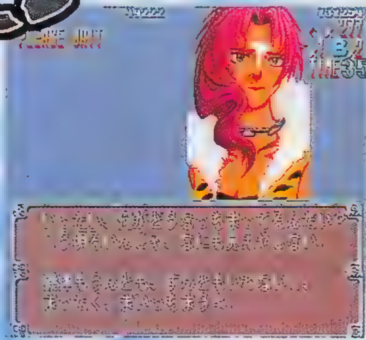
核心に迫ってきた!

GIGAWING









ギガウイング

攻略は勿論、今回はちょっと気が早いかもしれないが、先の面の情報も公開だ！な、なんと…。　担当:神保町弾幕愛好会

一見、ラスボスだが…



ステージ6

弾、そして弾

封印神殿の守護神が動き出す…



ステージ6をクリアした時に1コインなら出現!!

君はストレンジャー最終タイプを見たか!?



さらに弾



真のストーリーとは?

弾幕の芸術

驚愕のストーリーが…

ステージ5をクリアした後、見知らぬ空間にとばされる。そこには封印神殿があり、ストーリーの核に当たるメダリオンが中央に鎮座されている。

しかし、目の前に現れたのは超巨大な空中戦艦！どうやら守護神のようだ。この巨大な戦艦から出される弾の多いこと多いこと。次から次へと出される各種弾幕はぜひ体験してもらいたい。

が、そんな弾幕をものともしないくらい、さらに凶悪な弾幕を出す奴がいる。それが「ストレンジャー最終タイプ」。

こいつを見るためにはステージ6をクリアしたときに1コインでないといけない。**コンティニューでは見ることができないので注意!!**

この真ボスに会うと、このゲームの本当のストーリーが明かされる。人類とメダリオン、そして真ボスであるストレンジャーとの関係、この驚愕の事実は…。待て次号！

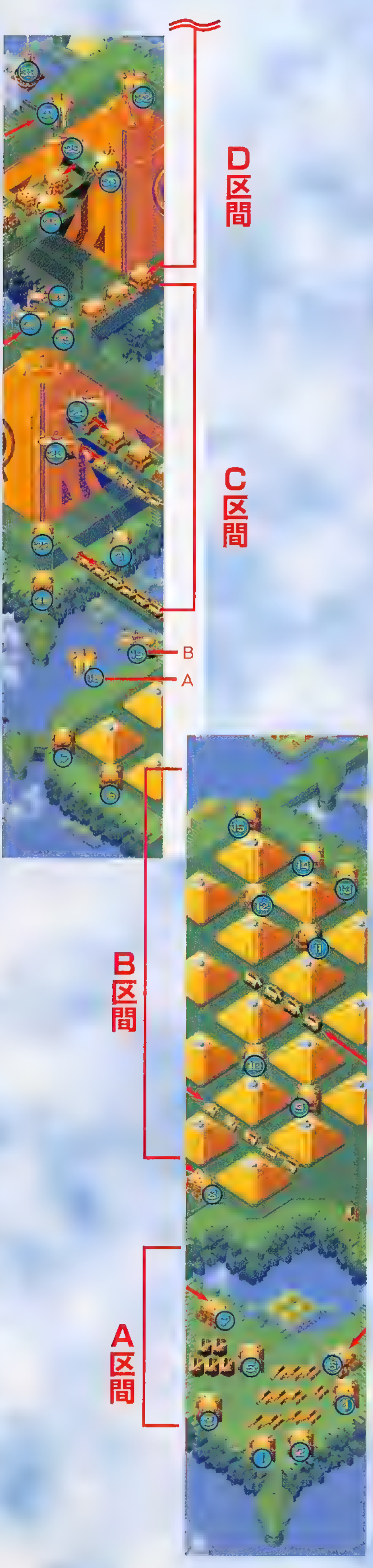
STAGE 5

天空黄金都市



敵の配置、攻撃ともに難度が高くなってきたステージ5。そろそろアドリブプレイの限界か？

担当：GED



計画的なRFを心がけるべし！

ステージ6、7はボス戦オンリーなので、道中があるのはこのステージが最後。当然、敵の攻撃も激しさを増しているので「危なくなったらリフレクトフォース（以下RF）」というプレイスタイルだけで切り抜けることは難しい。今までアドリブでどうにかなってきたプレイヤーも、そろそろ計画的なRFを心がけていくべきだろう。

そして、計画的なRFを邪魔する最大の障害が「勲章」である。そう、つい欲張ってしまうのだ。「クリア重視なら無理に勲章を追わないこと」これを肝に命じておこう。



勲章につられ、パターンを崩すことのないように！

序盤は中型戦車Aに注意！

序盤でもっとも注意すべき敵は、動かずに自機狙いの連射弾と青い弾を扇状にばらまく中型戦車A。意外と耐久力があり、連射弾を垂れ流しにするからだ。次いで、ドーム型の固定砲台。これも自機を狙って高速弾を連射してくる。最低限、これらの出現場所はしっかり覚えておこう。

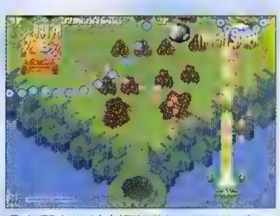
ちなみに、中型戦車BはAと外見こそ同じだが、連射の頻度はそれに劣る。しかも至近距離だと弾を撃たなくなるので、さっさと重なって破壊してしまうことが大切だ。



下がドーム型砲台で、上が中型戦車A。どちらも連射弾がキツイ！

●A区間

陸地の先端にあるドーム型砲台を出現と同時に破壊し、直後の中型戦車は①②の順に左から右へ流しつつ破壊する。そして、④の正面で撃ち込み、連射弾がきたらRFをかけつつ左へ移動し③⑤を破壊する。



④を撃ち、連射弾が迫ってきたらRFで③⑤へ。

●B区間

下から⑨⑩にRFで突っ込む。⑩の左の砲台を撃ったら中央付近で待ち、⑪の連射弾を引きつけつつ徐々に右へ。⑭が見えたら、RFで⑭までを一掃する。⑮を撃ち、ゲージが回復したらRFでドーム砲台を破壊し、序盤終了。



⑭が見えたらRFで突っ込むのだ！

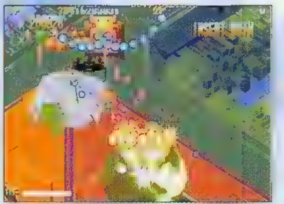
中盤は大量の中型機が出現！

C区間以後は、「縦長で、自機狙いの連射弾を垂れ流しにする中型機A」、「横長で、自機狙いの弾塊を連射してくる中型機B」、「丸っこくて、自機狙いの連射弾と固定方向への扇弾を連射してくる中型機C」の3種が登場する。

どれも単体なら出現と同時に撃ち込んで破壊すればいいが、D区間以降は中型機のラッシュが続くので、しっかりRFポイントを覚えて欲しい。

●C区間

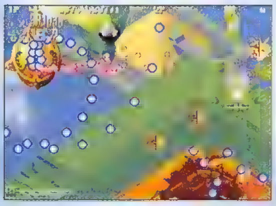
ドーム砲台を速攻で破壊したら20を撃ちつつ徐々に右へ。あとは、22が見えたらRF。中央から右に流し、ゲージが溜まったら23＆中型戦車群にRF。また右に流し、溜まったら28にRF。溜まったそばから使いまくるのだ。



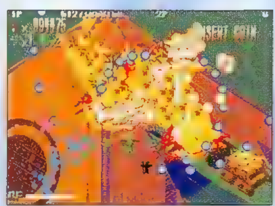
C区間3回目のRFでは、ピラミッドもしっかり破壊しておくこと。

●D区間

28の弾を右に引きつけ、RFで30まで破壊する。画面右端から出現する34へ撃ち込み、33の下へ回り込んでからRFで36までを破壊。37の弾を右へ誘導したら下を通って左へ移動し、40の出現を待ってRFを使う。あとは43を下まで引きつけ、RFで45までを一掃するだけ。



D区間2回目のRFは、右端から出現する34に撃ち込んでから左で使う。



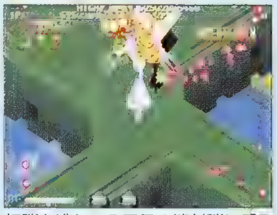
中型機＆ピラミッドを破壊したら中盤終了！

ストレンジャー撃破の流れ

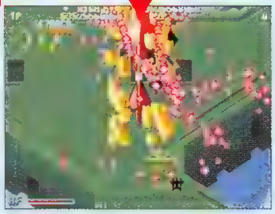
RF1回目

中盤が終わると、いよいよ黒い同型機、ストレンジャーとの一騎打ちが待っている。ここでは、ショットをあまり当てず、3回（多くて4回）のRFで破壊するパターンを紹介する。

最初の連射弾を画面中央付近の隙間でかわしたら、二射目にRFで重なって勲章を回収する。RFが切れたら、連射弾を横へ誘導してから下へ戻る。降ってくる勲章を下で回収する際は、くれぐればらまき弾に注意すること。



初弾を逃し、2回目の連射弾に重なって勲章を回収！



RFが切れそうになったら横へ抜け、連射弾を横に撃たせてから下へ。

RF2回目

オレンジの破壊可能弾を引きつけつつ横へ動き、ゲージが溜まったらすぐにRFで連射弾に重なる。1回目のRFからショットボタンを押しっぱなしにしておけば、よけいなショットを当てずに済むぞ。



ゲージが溜まり次第RFを使い、青い連射弾に重なって勲章を回収。

RF3回目

自機狙いのピンク弾を引きつけつつ左上へ上がり、ゲージが溜まり次第RFを発動させて本体に重なりにいく。放射状に弾をばらまかれる直前にちょうどRFゲージが溜まっているはずなので、これもショット押しっぱなしでOK。

もしRF3回で倒せなかったら、いったん下がってから再度RFで重なろう。



ショット押しっぱなしで左上に上がり、RFが発動したら本体に重なろう。

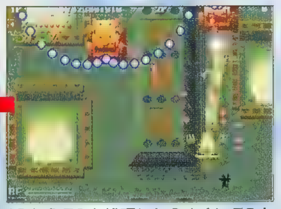
終盤の猛ラッシュに耐えられるか!?

ストレンジャーの破壊後に「ザコ編隊×2→中型機A×5」と出現するが、ストレンジャーの破壊タイミング次第では、このザコ編隊と中型機5機の出現がかぶってしまうことがある。安全にいきたいならストレンジャーをRF3回で破壊することをオススメする。中型機は出現場所を覚え、左から順にテンポ良く破壊していこう。

E区間は下の連続写真を参照してほしい。ここではワイドショット機体をモデルにしているが、正面ショット型のアイシャ＆ルビーでは若干パターンに差が生じるが、もともとショットに頼ったパターンではないので、中型機の破壊タイミングは異なる程度で十分通用するはずだ。

E区間が終われば、あとはザコ編隊のみ。ザコ編隊のあとはいよいよボスの登場だ。

ノーミス＆ノーボムが余裕になり、クリア重視の汎用パターンでは物足りなくなったら、今度は稼ぎ向きのパターンへと発展させていってほしい。ザコ編隊から+10勲章を効率良く回収できるパターンを作るだけでも、かなりスコアが伸びるはずだ。



46から50を処理したらすぐに52を撃ち、51の連射弾がきたら左下へ。



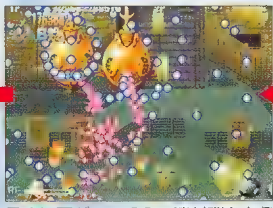
53、54の連射弾にRFを使い、55に重なる。



そしてすぐに下がり、徐々に左へ移動しつつゲージを溜める。



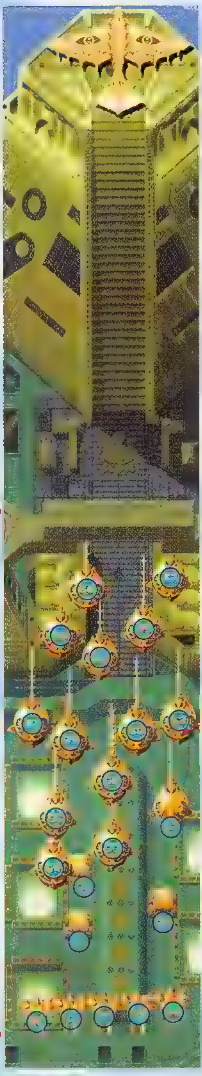
ゲージが溜まり次第RFを使い、62までを破壊する。



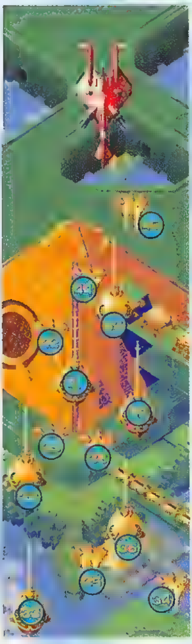
早めに下がって63の連射弾を左側に誘導し、引きつけつつ徐々に右へ。



ゲージが溜まり次第RFを使って67までを一掃。これでE区間は終了。



E区間

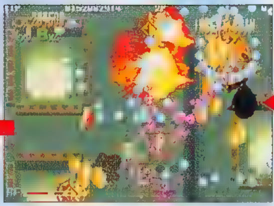


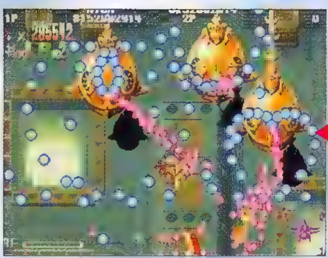
D区間

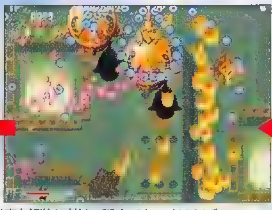
ナマズ大量発生！そのとき君は!?

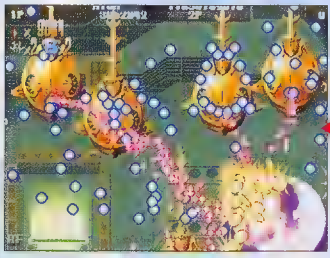

ナマズ大量発生！


はい！ＲＦで一掃！
さて、問題はこの後。


ＲＦが切れている最中に下に撃たせてしまうと…、


移動距離が稼げず、連射弾に追い詰められてしまう。もうボム使うしかねぇっス。

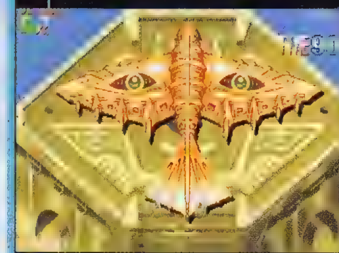

連射弾を横に撃たせておけば…、


移動距離が稼げるのでＲＦが溜まる。これがこの面最大のコツ。

多くのプレイヤーが悩まされるであろうナマズラッシュ。逆にこれをノーミスで乗り切れるようになれば、1コインクリアは見えたといっていい。

非常にありがちな死に方が「ＲＦの継ぎ目に連射弾で追い詰められ…」というもの。これを防止するには、上の連続写真のように「ＲＦのタメ時間を稼げるような弾の誘導を心がける」ことが大切だ。勲章を欲張ってしまい、つい変な方向に連射弾を撃たせてしまうその心理も非常によく分かるが、少しでも安全に進みたいなら連射弾の誘導を重視すること。

STAGE5 BOSS



ディメンションキーパー

まずは屈折レーザーと連射弾の誘導を覚えよう。これだけで一気にボス戦が楽になるぞ。

まずは屈折レーザーと連射弾の誘導を覚えよう。これだけで一気にボス戦が楽になるぞ。

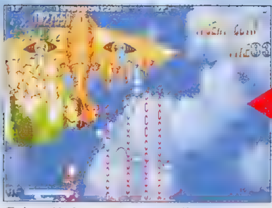
両翼からの屈折レーザーに注意！

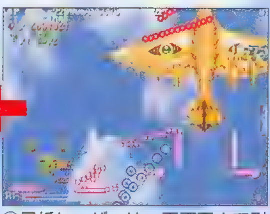
まずは、写真①のようにボスの正面で待ちかまえ、さっさと尾翼を破壊する。そして、左に行くボスを追いかけ、ボスが弾を撃つタイミングに合わせてＲＦ。ボス戦を長引かせたくなかったら、ＲＦを使っている最中にガンガン撃ち込もう。

しばらくすると写真③のように屈折レーザー＆自機狙い弾がくるが、これは画面下端で待ちかまえ、レーザーを下まで誘導してから上に抜ければＯＫ。レーザーを引きつけている最中に撃たれた通常弾は、横移動でかわすこと。充分に引きつけてから上がらないと、直後に体当たりをくらうハメになるぞ。

ちなみに、このボスは残ったパーツにしか判定がないので、破壊後の翼や胴体部分に


①正面で待ちかまえ、４ＷＡＹ弾の隙間で尾翼を破壊する。


②左で停止したらＲＦ発動！以後も真下への連射弾は、ＲＦの絶好の的だ。


③屈折レーザーは、画面下まで引きつけてから上にかわす。


④直後にボスが寄ってきて真下へ連射弾を撃つので、ＲＦを使う。

リフレクト後は早めに下がる！

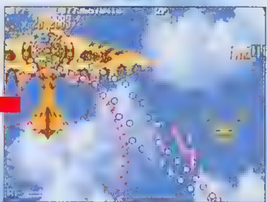
接触してもミスにはならない。

ある程度パーツを破壊すると攻撃のモードが変わり、数種類の長時間連射弾を撃つようになる。長時間自機を狙う連射弾は、1回のＲＦで防ぎきることはできないので、いったん下に撃たせてから徐々に上がる、いわゆる「時間稼ぎ」をしてからＲＦを使う。

メダリオン周囲から撃たれている弾は、実はその横に設置されている砲塔からのものなので、縦に跳ね返すより横のほうが断然多くの勲章が出現する。重なって回収したら、次の連射弾に備えて早めに下がっておくことも忘れずに。

この調子で、「連射1回に対して1回のＲＦ」を使っていけば楽に倒せるはずだ。

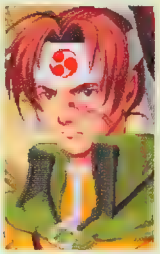
機首部分は斜めにショットが撃てる機体でないと壊しにくいので、ブレイク100％を狙うならアイシャやルビーは意識して撃ち込むこと。


⑤長時間続く連射弾は、下から上に誘導してからＲＦを使う。


⑥重なって勲章を回収したら、早めに下がって次の攻撃を下に誘導すること。

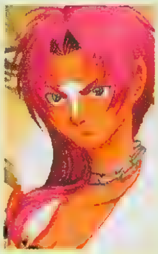
幕間デモ台詞集<一人プレイ時>

信之介



この上空に、神殿があるのか。どんな敵が待ち受けていても、必ずたどりついてやる。父上、母上、真琴。俺をどうか守ってくれ。

ルビー



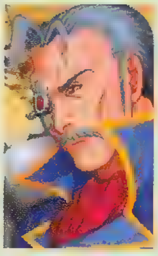
ふぅ、とうとうこんな所まできちまったねェ。あと少しで目的の場所だ。…チビたち待っといで、とっとと終わらせて帰るからね！

アイシャ



封印神殿。強大な力を持つ物は、その存在だけで世の脅威となる。だから石は封印された。それを目指して、人が争う。力を持ちたいという欲望から、人は逃れられないのかしら…。

シュトック



彼らが地上に落とした石。それがすべての元凶となっている。この戦いも、また…。なぜ、力ある者は力なき者の痛みを知ろうとしないのだろうか？我々がいかにもがいて生きるか見るがいい。

変更点を重点的にチェック

METAL SLUG X



マップは一緒だが、敵の構成が前作とはかなり違い、新たなパターンが求められている。今号から各面をチェックして行くぞ。

担当：MVP



夜中の砂漠は気温が低く、ちょっと足を止めてみれば、ほら、キャラが寒がるぞ。

ポイント1



なつかしのシチュエーション

このメタルスラッグXはマップが一緒なので、今までの攻略がそのまま通用するところと、そうでないところに2分割できる。

そこで、今回からの攻略は変更点についてを見ていくことにするのでよろしく。

スタートして少し進むと前から兵士を乗せたトラック（スクロールが速いと後ろ）が出てくる。こいつの上に乗っている兵士を倒すと上空にヘリが出現。

トラック自体は攻撃手段を持っていないので、上に乗っている兵士のみを倒してトラックはとりあえず無視する。

次にヘリであるが、これは自分が画面の左右どちらにいるかで出現方向が変わるようになっている。状況的にはメタスラ1の最初と似ている。

いずれの方向から来ても、ヘリは自分の真上で停滞して爆弾を下に向けて連続投下してくる。まだ前半面と言うのもあって爆弾はたったの2つ。しかも爆弾は破壊可能なので下から撃っていれば問題ない。が、後半面でこのヘリが出てきたらこのやりかただと危険なので覚えておこう。



前方から来たトラックに乗っている兵士を倒すと、



上空にヘリが出現。爆弾は少ないので、下から撃っていこう。

ポイント2



背高戦車の後は速攻がいいぞ

ポイント1のあとすぐに前方から背の高い戦車が出てくる。こいつは前作では3面から出てきていた奴で、ボーリングのような感じで地面を這う弾を撃ってくる。

取り立てて気にすることはないが、少々注意を払っておきたいのが、この戦車の上に乗っている兵士である。

こいつは放っておくと手榴弾を投げつけてくるが、このときに地面にボーリング弾があると避けずらくなってしまう。したがって、背高戦車の出現と同時にジャンプ撃ちをして倒し、手榴弾を投げさせないようにしていこう。



背高戦車の上に乗っているザコ兵士を倒していこう。

このあと、背高戦車の残骸の上を越して行くが、ここで問題になるのは残骸の後ろに出現してくるザコ兵士。

こいつらはすぐに斜め上に向かって手榴弾をバンバン投げてくるので非常に厄介。当然自分は斜め下に撃てないので下手をするとミスする可能性があるのだ。

ここのパターンは二つあって、一つは背高戦車を破壊したら速攻で突破していくもの。これだとザコ兵士の攻撃が始まる前に接近攻撃でなぎ倒していける。

もう一つは背高戦車の残骸の上に立って手榴弾を2発投げるもの。これならばもし出遅れたときでも使えるので覚えておきたい。2発投げるのは正面の建物の足場に一人兵士がいて、手榴弾がこいつに阻まれてしまうからだ。2発目が下のザコ兵士群に直撃する具合。



残骸の上から手榴弾を2発投げて、下にいるザコ兵士を倒す。

このあとは前回同様、宮殿砲台があり、ニューウエポンであるエネミーチェイサーがある。高性能に驚嘆しつつ、これを抜けるとキャメル&メタルスラッグがある。ここはメタルスラッグを選択する。キャメルスラッグも強いけど、1発で死んでしまうからね。



ここでメタルスラッグに乗り換えていくのがいいぞ。

これが1面の武器







斜め方向がカバーできるのが強み。前方集中にしても非常に使いやすい。

H ヘビーマシンガン



高性能誘導弾。高速で相手を狙っていくし、連射も効く。威力は低め。

C エネミーチェイサー



画面上に2発しかでないが、誘導性能があり攻撃力も高い。弾数が…。

R ロケット弾

MISSION 1 ボス

こいつは1作目の5ボスでいた奴で、今回にてめでたく復活！しかし、以前5ボスを担っていた割には1面に格下げされただけあってさすがに弱い。

●ボスの攻撃

実際には3つしか攻撃がない。放物線を描く弾、破壊可能誘導弾、火炎放射、がそれ。最初は放物線弾が3発ワンセットで自分を狙ってくる。

弾の速度が遅いので着弾地点は容易に予想できるが、弾を見てすぐに避けていくと、弾が拡散してしまって非常に避けづらくなってしまう。画面の端とボスの目の前の間で、どちらかにきっちり引きつけてから、ギリギリで大きく避けていこう。

次いで、ボスの下部に砲台が出現。ここから火炎放射がくる。この火炎放射は前触れが非常に長く、先走って左に後退していくと放物線弾の的になってしまう。これだと開発者の思うつぼなので、前触れが見えてもすぐには後退せずに、2セットぐらい放物線弾を前でかわしてから後退するようにしよう。

メタルスラッグに乗っているなら、火炎放射を撃たれる前に破壊することができる。

火炎放射砲台を破壊すると中から捕虜が出現。速攻で前進していかないと、3人の捕虜のうち1人が画面右に逃げていってしまうので注意。

で、そのままボスの下にいつつ攻撃だ。というのも、砲台を破壊すると3つ目の攻撃である破壊可能誘導弾が襲ってくるため。ボスの下にいた場合、この誘導弾は左右からくるだけなのだ。しかも他の攻撃に注意する必要がないので、非常に楽である。

この位置で手榴弾を連発していれば速攻で倒せるぞ。



火炎放射砲台は前触れが長い。あせってすぐに逃げないように！

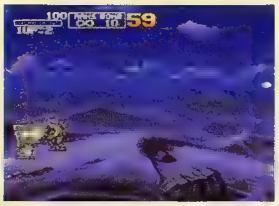


コレを破壊すると中から捕虜が3人出てくる。すぐに助けよう。

隠された財宝?を探せ!!

メタルスラッグ恒例の隠し。このミッション1には、前回のように隠された捕虜はボス戦以外にいないようだ。かわりに点数アイテムはこの4カ所に隠されている。とくにスタート直後の隠しアイテムはしゃがみ撃ちかジャンプ撃ちでないと出ないので注意しよう。

他にもこういった隠しアイテムがあるかもしれない。くまなく探してみるのがいいと思うぞ。



1つ目は開幕直後の左の看板にある。ジャンプorしゃがみ撃ち。



2つ目は宮殿砲台破壊後の残骸にある。



4つ目はメタルスラッグの置いてあるところの右斜め上にある。



3つ目はキャメルスラッグの置いてあるところの上。



対戦、面白いよ 餓狼伝説 WILD AMBITION™

丁寧につくられている愛すべき対戦ゲーム。丁寧に遊ぶと吉。

続・ヒートブロウ!

ヒートブロウ性能表と、ヒートブロウから入れるおすすめ技表付き。

担当：珈琲ふりーく

ヒートブロウは対戦において重要な役割を果たす。ヒートブロウをいかに使うかで勝敗が決するほどだ。その分、ヒートブロウの性能には細かい配慮がなされており、キャラごとの性能差も興味深い。

前々回に基本的な部分は見てみたが、今回は少し突っ込んでみることにしよう。

出かかりの無敵

まずはヒートブロウの出かかりから。

出かかりの特徴は対打撃無敵があることだ。コマンドが完成すると(ABC同時押し)次の瞬間にはヒートブロウは発動しているので、入力した瞬間から無敵になると考えてよい。

この時点ではまだヒートゲージは使用していない。その約60分の10秒後に炎のエフェクトが出る。ここでヒートゲージが使用される。

炎のエフェクトが出る前に投げられたとしても、ゲージが無駄になってしまうことは無いわけだ。もちろん炎が出てから投げられたり、打撃をくらったりすればゲージを使ってしまうことになる。

出かかりの対打撃無敵は炎のエフェクトが出てもしばらくは続いてくれる。ヒートブロウ発動から、最も無敵が短い山崎で約60分の30秒、長いキャラでは約60分の36秒の無敵時間がある。

キャラごとのヒートブロウの性能については表にしておいた。

攻撃判定の発生

無敵時間が切れてもすぐに攻撃判定が出るわけではない。攻撃判定は無敵が切れた約60分の9秒後に発生する。これはジョーを除き、全キャラ共通だ。逆に、攻撃判定が発生する約60分の9秒前に無敵が切れる、と考えてもよい。

東だけはわずかな違いだが、約60分の10秒となる。東は60分の1秒ほど不利だ。

攻撃判定の発生スピードが最も早いキャラは、無敵時間が切れるのも最も早かった山崎で約60分の39秒、遅いキャラは先ほどのジョーで約60分の46秒である。

小さくジャンプするキャラも

ヒートブロウはキャラによって、小さくジャンプするものと、地上にいるものがある。

ヒートブロウが小さくジャンプするキャラは、テリー、ジョー、キム、ライデン、香緋の5キャラ。これらのキャラは小さくジャンプした後は投げをくらわないし、打撃をくらっても空中に浮いているので連続技を入れられにくい。

いいことづくめのようだが、小さくジャンプするキャラは攻撃判定の発生が遅い。約60分の5～6秒ほど遅い傾向にある。香緋はそれほど遅くはならないが、ヒットして相手が空中に浮いた場合の時間的な余裕がほぼ無いという弱点がある。

ヒートブロウから入れるもの

ヒートブロウからは様々な技を入れていくことができる。

ヒートブロウが地上の相手にヒットしたときは、連続技などが狙える。空中の相手にヒットしたり、攻撃をくらっている最中に出したヒートブロウがヒットして相手が空中に浮いたときは、対空技などを当てていくことができる。

地上の相手に連続技を入れるときは、相手のヒートブロウにも気をつけたい。下手に最大ダメージの連続技を狙いにいくと、大損することがあるぞ。

ここでは状況別のヒートブロウから入れるおすすめ技を、各キャラの担当者に挙げてもらって表にしておいたので参考にしてほしい。

ヒートブロウ性能表

	タイプ	無敵時間	攻撃発生	ヒット時の時間的余裕
テリー	空中	36	45	長
アンディ	地上	31	40	長
ジョー	空中	36	46	長
舞	地上	31	40	長
キム	空中	36	45	長
ライデン	空中	36	45	長
山崎	地上	30	39	中
ビリー	地上	31	40	中
冬次	地上	31	40	長
つぐみ	地上	31	40	長
ギース	地上	32	41	長
香緋	空中	33	42	短

※数字の単位は、約60分の1秒
※編集部調べ



つぐみ赤点滅時はなにわデスロックを狙う手も。投げ抜けされる恐れ有。



ジョーはB→↓↙←Cの後ハリケーンアッパー×2で相手のゲージを減らせる。

ヒートブロウから入れる、おすすめ技

	体力ゲージが黄色			体力ゲージが赤点滅		
	通常	相手ヒートゲージ有	空中	通常	相手ヒートゲージ有	空中
テリー	JC→C→C→キャンセルクラックシュート	ラウンドウェイブ(最大溜め)→大バーンナックル	➡+C	パワーゲイザー	パワーゲイザー	パワーゲイザー
アンディ	(JCorJB)→B→B→Cキャンセル昇龍弾→⬊+C(ダウン攻撃)	立ちCキャンセル空破弾	昇龍弾or空破弾	(JCorJB)→B→B→Cキャンセル超裂破弾	立ちCキャンセル超裂破弾	昇龍弾or空破弾or超裂破弾
ジョー	B→⬇⬊⬅Cキャンセルタイガーキック	⬊⬊C→B→B(→➡C)	タイガーキック	⬅A空振り→C→➡Cキャンセルスクリューアッパー	スクリューアッパー	タイガーキック
舞	A空振り→➡B→C→Cキャンセル必殺忍蜂or陽炎の舞	陽炎の舞	陽炎の舞	A空振り→➡B→C→Cキャンセル超必殺忍蜂	超必殺忍蜂	陽炎の舞
キム	JC→C→Cキャンセル大半月斬	空砂塵→天昇斬	飛燕斬	JC→C→Cキャンセル鳳凰脚	鳳凰天舞脚	飛燕斬
ライデン	JC→A→B→C	サンダーデスドライバー	⬊+C	トールハンマー	トールハンマー	⬊+C
山崎	JB+C(→JB+C)→C→Cキャンセル毒手連打	毒手連打	⬊+C(ダウン攻撃)	JB+C(→JB+C)→C→Cキャンセルギロチン→ショベル	ギロチン→ショベル	⬊+C(ダウン攻撃)
ビリー	C→Cキャンセル三節棍中段打ち→火炎三節棍中段突き	⬊+Cキャンセル雀落とし	強襲旋風棍	C→Cキャンセル紅蓮殺棍	紅蓮殺棍	強襲旋風棍
冬次	JC→C→Cキャンセル小弐双連斬	轟天殺	⬊+C	JC→C→Cキャンセル摩利支天	轟天殺	⬊+C
つぐみ	脳天直撃！(最大溜め)	モンキーフリップ→つぐみちゃんエルボー→お好みヤキ入れ	お好みヤキ入れ	フライングクつぐみドロップ(投げ)	フライングクつぐみドロップ(投げ)	お好みヤキ入れ
ギース	C→Cキャンセル邪影拳→⬊+C(ダウン攻撃)	⬅+B	➡+C	レイジングストーム	レイジングストーム	➡+C
香緋	JC→C→Cキャンセル天崩山	大那夢波	⬊+C(ダウン攻撃)	大鉄神	大鉄神	⬊+C(ダウン攻撃)

打撃からヒートブロウへ

ヒートブロウはそこから連続技を狙えるだけでなく、打撃から連続技としてつなぐこともできる。だから打撃からヒートブロウにつなぎ、さらに連続技を狙うことも可能だ。

ヒートブロウにつなぐことが可能な技は、基本的によろける技だ。よく使われるところでは、基本コンビネーションのしゃがみA↓B立ちCの立ちCがしゃがんでいる相手にヒットすると相手はよろける。この立ちCにヒートブロウでキャンセルをかけると連続技にできる。これはジョーとギース以外の全キャラで可能。

カウンターヒットでよろける効果がある技にも注目したい。

必殺技ではテリーのラウンドウェイブや山崎の蛇使い・下段（最大溜め）などから狙える。多段技の場合は特定の段がよろける効果を持っている場合があるので、その段でキャンセルをかければ連続技を狙うこともできる。例としてはギースの邪影拳や舞の龍炎舞の一段目などがある。

ヒートブロウへの対処法

相手にヒートブロウを使われたときの対処法も見ておこう。前々号では四つの可能性を挙げておいた。「軸ずらしで避ける」「打撃で止める」「近間なら投げる」「ヒートブロウを使う」の四つだ。



一部の飛び道具は相手の起きあがりに重ねてヒートブロウにつなげる。

一つ目の「軸ずらし」は、素早く避けることができれば大ダメージを狙える。しかしヒートブロウを見てから反応して軸ずらしするとほとんどの場合、相手はヒートブロウのモーションから回復してしまう。下手をすると投げられたり、連続技を入れられたりする可能性がある。見て反応するための時間を計算に入れると、軸ずらしを使うのは厳しいようだ。もちろん視認せずに読みで軸ずらしを使った場合はヒートブロウの隙に連続技を入れることができる。

二つ目の「打撃で止める」は自分にゲージがないときのおすすめだ。発生の早いA攻撃で止めるのが基本だが、リーチが短いキャラもいるので、普段自分が牽制用に使っている技を使うのがよいだろう。

三つ目の「近間なら投げる」は、地上にいるヒートブロウに対してはある程度有効だ。ただし投げ抜けされる恐れがある。投げ抜けされて悔しがるか、ヒートブロウを回避できたと喜ぶか微妙なところだ。

空中に浮くヒートブロウには投げは使わないほうがよい。空中に浮く前なら投げることができるが、それまでに反応して投げるのはほぼ無理だ。

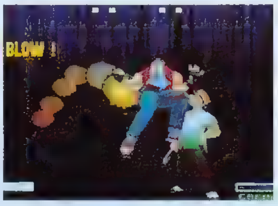
四つ目の「ヒートブロウを使う」はゲージがあるときのおすすめだ。ボタンだけなので反応しやすく、比較的安全にヒートブロウをかわすことができ、しかもその後連続技を決めるチャンスが訪れる。

ただし相手のヒートブロウの隙にこちらのヒートブロウの攻撃が間に合わないこともある。その場合、相手に対応されて投げられたり打撃をくらったりする恐れがある。

打撃で止めるのが無難

前の小見出しの四つを総合して、ヒートブロウへのおすすめ対処法をまとめてみよう。この対処法は全体的な傾向として捉えてほしい。キャラによっては、もしくはプレイヤーによっては、より効果的な対処法があるだろう。

さて、ヒートブロウの対処法を考える上で重要になってくるのが、相手キャラのヒートブロウのタイプだ。



小さくジャンプするタイプのヒートブロウは反応しやすいがやっかいだ。

地上にいるタイプのヒートブロウであれば、通常技からのコンビネーションキャンセル必殺技（or超必殺技）、などの連続技を狙っていくとよい。ヒートゲージがあるときもコンビネーションなどからキャンセル必殺技（or超必殺技orオーバードライブパワー）を狙っていくとよい。

小さくジャンプするタイプのヒートブロウに対しては、単発の通常技で止めるか、対空必殺技などを使っていくとよい。バックジャンプCも悪くない。ヒートゲージがあるときはこちらもヒートブロウを使っていくのがよい。打撃を当てても大ダメージは見込めないし、空中に浮くタイプはモーションが大きいのでヒートブロウを当てやすい。

こんな対策も

こちらが技を出している最中にヒートブロウを使われたときは、くらってしまうことが多い。これはこの状況だけを考えると仕方がない。悪あがきで一応、回避最優先の行動、例えばジャンプする（空中でくらおうとする）、立ちAを出す、投げを入力する（空中タイプには効かない）、軸ずらし（隙に反撃をくらうが）する、無敵必殺技を出す、ヒートブロウを出すといったことをやっておくとよい。

相手がくらい中にヒートブロウを出してきたときも、技を出している最中にヒートブロウを使われたときとよく似ている。この場合はさらに相手がヒートブロウを使うタイミング次第になる。

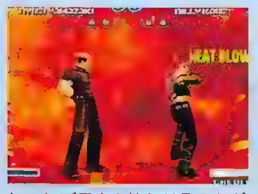
くらいヒートブロウはある程度は無視して、いつもの自分の動きを大切にした方がよいだろう。くらいヒートブロウを使われてくらっても、それは仕方がないという感覚だ。

しかし例えば対テリー戦でヒートブロウからのパワーゲイザーをくらった場合などは仕方がないでは済まされない。

こういう状況では相手のくらいヒートブロウを誘うことも考えていきたい。連続技を入れると見せかけ途中で止めて、くらいヒートブロウを出させるとか、待ち気味にしてヒートブロウを使わせるとか。

くらいヒートブロウを使われても何とかなる連続技を使うのも面白い。例えばアンディの立ちCキャンセル空破弾は立ちCにくらいヒートブロウを出されても空破弾でヒートブロウをつぶせる。

このような、くらいキャンセルヒートブロウを誘うトラップになる連続技や連携を考えておくと、ヒートブロウを多用してくる相手と闘ったときにも困らないぞ。



ヒートブロウを使わせることができれば状況はかなり楽になる。

P.S.GAMEST Q&A G　Q：ジョジョの奇妙な冒険でンドゥールのステージのスコアの「スペシャル」はどうしたら上がるのですか？そこんとこ教えてください。／京都府　瀬田考司君　A：スーパーコンボゲージを使わずにクリアすれば、1ゲージにつき1000点入ります。（はまー）

投げ抜け

投げダメージを回避しろ!!

一部の投げを回避できる投げ抜け。これを知ればディフェンス力がアップする。

担当：若人

投げ技には通常投げ、コマンド投げ、回り込み、必殺投げ、背後投げ、空中投げの6種類が存在する。この内、通常投げとコマンド投げ、回り込みは投げ抜けでき、抜けることでダメージ回避できるぞ。また、通常投げのみエスケープポイントが2カ所あり、2回目の受け付けで抜けた場合には、ダメージを軽減できる。

この投げ抜けは必殺投げに対しては無力なため、ライデン、山崎、冬次といった必殺投げがメインのキャラクターには、あまり有効ではない。しかし、それ以外のキャラクターに対しては、防御テクニックのひとつとして重要な役割を果たしてくれるぞ。



基本的に投げ抜け後は、写真のように仕切り直しの状態になる。



通常投げは抜けポイントが2つ。後半で抜けるとダメージ軽減。

投げ抜け方法

投げ抜けは左の表にあるように、相手の投げコマンドに対し、投げ抜けコマンドが受け付け時間内に入力されれば成立する。表中の投げ抜けコマンドに「〜要素」と記してあるが、これはその方向にかかるレバー入力がなされていればOKということ。つまり、➡+Cの投げ抜けは⬈、または⬊+Cでも可能なのだ。

ちなみに、ジョーの首相撲はコマンドが⬊⬊+Cだが、投げ抜け不可となっている。

投げ抜けコマンド一覧表

投げコマンド	抜けコマンド
➡+C、➡➡+C、⬅➡+C	➡要素+C
➡⬅+C、⬅⬋⬇+C	⬅要素+C
屈みから⬊+C、⬊⬊+C	⬇要素+C
➡+D（回り込み）	➡要素+D

投げ抜け受け付け時間

投げ抜けの受け付けは投げが決まった瞬間から始まる。受け付け時間は左の表の通り。基本的には投げ成立後、1〜10フレーム内に抜けコマンドを入力すれば、完全に投げを回避可能だ。また、前述したように通常投げのみエスケープポイントが2カ所あり、その受け付け時間はエスケープポイント1の10フレームが過ぎた後の15フレームとなっている。このエスケープポイント2で抜けた場合は多少ダメージを負ってしまう。

投げ抜け受け付け時間 単位：フレーム（1／60秒）

通常投げ（エスケープポイント1）	1〜10
通常投げ（エスケープポイント2）	11〜25
コマンド投げ&回り込み	1〜10

そのほかの投げ抜け

ここまでに紹介した投げ抜けは通常投げとコマンド投げ、回り込みの基本となる3つだが、このほかにも投げ抜け可能なものがある。それは追加コマンド系の投げで、該当する投げは以下の通り。

●ジョー

首相撲〜膝地獄〜
ジョーファイナル（➡+C）

●冬次

入り身投げ〜
片羽根割り（⬇+C）
裏入り身投げ〜
秘中殺（⬆⬇+C）

●つぐみ

キャッチ〜
ボディスラム（⬇+C）
グランドパス（➡+C）
ロープ投げ〜（⬅+C）
引き戻し（⬅+C）

カッコ内の最後のコマンドが抜けコマンドとなり、「〜要素」で受け付ける。なお、つぐみのトリッピングアップからの派生、つぐみヒップは投げ抜け不可となっている。



ジョーの首相撲からのジョーファイナルは➡+Cで回避可能。

投げ抜けテクニック集

投げ抜けはテリーのバーンナックルやライデンのジャイアントボムなど、反撃に投げを決められてしまう技の後に入力していくのが定石。ここでは、その状況で役立つ投げ抜けテクニックを紹介しよう。

多重投げ抜け

このゲームの投げ抜けは1種類に限定する必要がない。その理由は、➡+C、⬅+Cなど、ふたつ以上の抜けコマンドを受け付け時間内に入力すれば、すべて認められるからだ。また、ボタン入力をC+Dにすれば回り込みの投げ抜けも兼ねてくれる。さらに、前述の投げ抜けコマンドに記してあるように「〜要素」ということを利用すれば、ひとつのレバー入力でふたつの投げを抜けることが可能だ。つまり、⬊+Cを投げ抜けコマンドにすれば、➡抜けの投げと⬇抜けの投げの両方を抜けることができるということだ。

前記の投げ抜けコマンド表から考察すれば分かる通り、投げ抜けのレバー方向は➡、⬅、⬇の3つ。「〜要素」を考慮すれば⬅と⬊、または➡と⬋の2方向だけで済む。そして、このレバー入力にC+Dを加えれば、投げ抜け可能なものはすべて抜けられる。

無敵技投げ抜け

投げ抜けはなにか行動を起こしている最中でも受け付けてくれる。例え、それが技の出始めを投げられたとしても、抜けコマンドが入力されていれば投げ抜けできるのだ。これを有用すると、打撃に対して強く、投げは抜けられる、「無敵技投げ抜け」といったものが可能。また、あまり有効ではないが、「軸ずらし投げ抜け」といったこともできる。

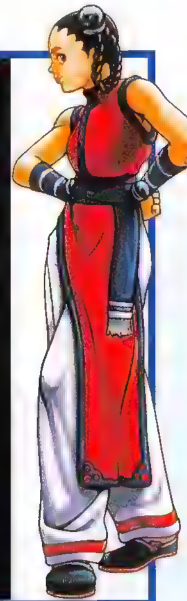
これらは打撃で反撃を受ける技のあとでは無意味だが、投げのみ反撃を受ける技のあとは非常に効果的。テリーでバーンナックルをガードされたあとに、ライジングタックルと投げ抜けコマンドを入力するのはその代表例だ。

この無敵技投げ抜けができるキャラクターは限定されるが、うまく活用すればディフェンスアップ間違いなし!!



投げ反撃のみ受ける技のあとが、このテクニックの使いどころ。

※表は編集部調べです。



終わらない攻め！

李 香緋

ゴリゴリ押してゲージを溜め、真心牙でとどめを刺そう。

担当：珈琲ふりーく

投げ	カ千後宴 ➡+C
投げ	朧手玖珠 背後で➡+C
特殊技	回転独楽的蹴 ➡+B
特殊技	下掛腿 ⬅+B
特殊技	箭疾歩 ⬊⬊+A
特殊技	転身 ⬋⬋
特殊技	転身箭疾歩 転身中にA
特殊技	旋風脚 ➡➡+C
必殺技	那夢波・小or大 ⬇⬊➡+AorC
必殺技	閃里肘皇・貫空 （肘皇ヒット時のみ、貫空につながります） ⬇⬋⬅+A～⬇⬊➡+B
必殺技	氣多閃里 ⬇⬋⬅+B
必殺技	酔陀 ⬇⬋⬅+C（溜め押し）
必殺技	天崩山 ➡⬇⬊+B
超必殺技	大鉄神 ➡⬅⬋⬇⬊+BC
超必殺技	超白龍・改 C攻撃ヒット時に⬇⬊➡+AB～⬅➡+AB
オーバードライブパワー	真心牙 レバー1回転+C

香緋は強力な技がそろっている。強いて弱点を挙げればAのリーチの短さと、ヒートゲージがないときの投げの貧弱さだろう。これらは主に守り時に気になってくる部分だ。

ここでは弱点を目立たせないようにするため、攻め主体の戦法を考えてみよう。

真心牙さえ使えれば！

オーバードライブパワーの投げ「真心牙」。これさえ使うことができれば、投げの貧弱さは気にならなくなる。それどころか、投げは最大の狙いにすらなる。他キャラもそうであるように、香緋もとにかくゲージを溜めたいわけだ。

香緋の連続技の締めは小那夢波or天崩山であることが多い。小那夢波は相手をダウンさせないし、天崩山はダウン後の時間的な余裕が少ない。そのため挑発をゲージ溜めに使っていくのは難しい。

香緋の場合は相手の攻撃を恐れず、積極的に技を出すことがゲージを溜める早道だ。

コンビネーション重視

まずはおすすめコンビネーションの実戦的なポイントを見ておこう。

●立ちA→B→C

隙が少ないコンビネーション。ヒットすればダメージは小さいものの連続技となり、さらに攻めを継続することもできる。ガードされたときは離れるので反撃はほぼ受けない。一応、A→B間に割り込まれる恐れはある。

●立ちA→B→⬇+C or ⬊+C

ガードを固めている相手に有効。Cからキャンセル小那夢波が連続技になるので決め打ちで出したいが、ガードされたときにキャラや間合いによっては投げで反撃される恐れがある。反撃の投げが通常投げなどであれば、かまわず2択から決め打ちで小那夢波を出し、ガードされたら投げ抜けでフォローしよう。

投げが怖い場合はCで止めるとよい。どちらのCで止めても反撃はまず受けない。ただしCの2択はその前に割り込まれる恐れがあるので、相手の対応によっては無理に2択を狙わなくてもよいだろう。

割り込みが厳しい時はA→B止めやA→B→Cを使おう。

●しゃがみA→B→C or 立ちC

A→Bの間に割り込まれないコンビネーション。立ちCのしゃがみガードの相手にヒットすれば追加ダメージのチャンスだ。相手キャラによっては➡+B→B→Bキャンセル小那夢波などが入ったりする。それ以外ではしゃがみCや➡➡からレバーをニュートラルに戻してA or Bキャンセル天崩山などが狙える。

体力ゲージ赤点滅時ならヒートブロウでキャンセルをかけるのも手だ。立ちCがしゃがみガードにヒットしていれば連続技になる。ガードされていてもヒートブロウでガード不能だ。うまく地上の相手にヒートブロウがヒットすれば大鉄神までが確定する。

●立ちC→C→C

2発目のCに小那夢波でキャンセルをかけて使われることが多い。この形はキャラによっては投げで反撃を受ける恐れがある。反撃が来るようであれば2発目までにヒット確認し、ヒットしていたら天崩山、ガードされたら3発目のCまで出し切ろう。

ゲージ赤点滅時は立ちCからは超白龍・改狙い一本だ。

●➡+B→B→B

3発目のBには小那夢波か天崩山でキャンセルをかけるとよい。ガードされていれば小那夢波、ヒットしていれば天崩山だ。

たたみかけよう

前の小見出しで挙げたコンビネーションをとぎれとぎれに使っていては、なかなかヒートゲージは溜まらない。コンビネーションをたたみかけていくのが、このゲームにおける対戦香緋のポイントだ。

コンビネーションなどをヒットorガードさせた後の状況を間合いで分けて、その後の狙いを見てみよう。

・立ちAが届く間合い

小那夢波を近い間合いでガードされたりして立ちAが届く間合いになったときは、立ちAからのコンビネーションを使っていきたい。ここでのおすすめは立ちA→B→Cだが、割り込んでこない相手にはA→B→⬇+C or ⬊+Cで2択をせまってもよい。A→Bの間に割り込む相手にはしゃがみA→Bを使おう。

この間合いは垂直ジャンプBも有効だ。垂直ジャンプBからは立ちCへつなごう。

・立ちBが届く間合い

立ちA間合いの外で、立ちBが届く間合いでは立ちBを使っていきたい。立ちBはコンビネーションではないが、ここからキャンセル小那夢波で攻めを持続できる。ただし連続技にはならない。



垂直ジャンプでリーチが長いのはB。

小那夢波からは、カウンターでヒットしたときのみ、立ちAがつながる（届けば）。

立ちB以外ではしゃがみBや立ちC、しゃがみCなどが考えられる。しゃがみCはほとんどの立ち技をすかすので、相手の立ちの牽制技に有効だ。天崩山よりリスクが少ないぞ。

この間合いはノーマルジャンプCによるめくりも狙い目だ。間合いは調整しておこう。

・しゃがみCが届く間合い

立ちB間合いの外でしゃがみCが届く間合いではしゃがみCと言いたいが、ノーマルジャンプの跳び込みが怖いので、A空振りのコンビネーションがおすすめだ。立ちA空振りからはB→⬇+Cキャンセル小那夢波まで出し切るか、Bでやめるとよい。



立ちBは牽制技として重宝するぞ。

しゃがみA空振りからはB→C or しゃがみCを使うか、Bなどに小那夢波でキャンセルをかけるかするとよい。

ピンポイントで狙う技

コンビネーションをたたみかけていくのが香緋の基本戦法だが、さすがにそれだけでは見切られてしまう。

読みを最大限に働かせて使いたい技を最後に挙げておく。

●ダッシュして真心牙

ゲージが溜まったら常に意識しておきたい行動。どこで相手が落ち着くか、虎視眈々と狙っていよう。

●天崩山

言わずと知れた無敵技。ダメージ的には大したことはないので、割り込み技として使うときは確信に近い読みが必要。誘われていたら負けだ。

●氣多閃里

これは相手の反応のくせを見抜いて使っていきたい。例えばコンビネーションなどからキャンセルで使うとくらってくれたり、単発で出すとくらってくれたり、などなど。

ちなみに氣多閃里の後、2回は挑発できるぞ。

●➡➡+C→C

反応されやすいので下手に狙うと無敵技の餌食だが、お互い手詰まりになった瞬間に使ったりするとよい。空振りで➡➡+C→C→⬇+Dまで出ることも覚えておきたい。



ダッシュ真心牙は非常に重要。そのうち相手は地上にはいなくなる。

本格派シューティング、ここに現る！

BATTLE BAKRAID

バトルバクレイド

シューティングの老舗、エイティングが放つ期待の縦スクロールシューティング、バトルバクレイド。今回はストーリーおよび操作方法、基本システムを解説しよう。

担当：京城

※画面写真及び内容は開発中のものに基づくもので、実際の製品と異なる場合があります。



平和で豊かな科学先進国“ランダ”
暇と財を持て余していた資本家たちは、世界中の優秀な科学者や技術者を高額で雇い入れ“高性能な飛行機開発”に夢中になっていた。彼らの“飛行機開発”は、当初上昇性能や旋回性能などの数値レベルでの競い合いを楽しむものにすぎなかった。それは、武器・実弾を搭載し実戦さながらの“ドッグファイトゲーム”にまで至り、遂には、毎年ランダ主催の“AIR FIGHTERS SHOW”までもが行われるようになった。そんな彼らを、人々はいつの日か“BAKRAID”と呼ぶようになった。
金に物を言わせて開発した彼らの機体や装備は各国の最新鋭機を遥かに凌ぐ性能に達していた。

第7回 AIR FIGHTERS SHOWを間近に控えたある日、彼らの欲望をさらに加速させる事態が起きた。遥かなる海を越えたシュタール大陸で強大な先進工業技術をもつデネブ帝国が近隣の諸国の資源を求め侵略を開始したのである。援軍を求めるシュタール安全保障理事会の呼び掛けに、正規軍を持たないランダは、SHOWに出場予定の“BAKRAID”を向かわせることにした。模擬実戦を超える刺激を求めていた彼らは、巨額の財を投資して作り上げた機体の性能を試す“絶好の機会”と捉えた。生と死が背中合わせの、未知の緊張感の中“誰の機体が最強か”を証明するため、彼らは次々と飛び立っていった。

“最強の戦闘機—BATTLE BAKRAID”の栄光を手に入れるために。

アイテム紹介

MAIN-SHOT
メインショットアイテム
メインショットがパワーアップ

SIDE-SHOT
サイドショットアイテム
サイドショットがパワーアップ

BOMB
ボンバーアイテム
ボンバーがパワーアップ

BOMB
オプションアイテム
オプションが装備される。最大6機まで装備可能。

BONUS
ボーナスアイテム
逃さず取り続けると、得点が上昇する。

ボタン配置

Aボタン ショット
メインショットとサイドショットを発射

Bボタン ボンバー
ボンバーを発射

Cボタン
オプションの攻撃形態の切り替え

ソフト連射機能：連射後Aボタンを押し続けると、その連射を継続する
溜め撃ち：Aボタン解放でエネルギーを溜め、再度Aボタンを押し続けると一定時間、強力なショットが撃てる

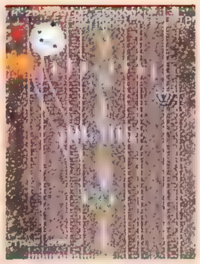
バトルバクレイドのシステム

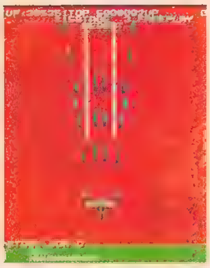
ショットのパワーアップ

このバトルバクレイドでは、ガレッガ、バトライダーとは違い、メインショットとサイドショットのパワーアップが別個に設定されている。アイテム回収のし方によってはメインショットは弱いままなのに、サイドショットは最強、という状態もありえるわけだ。

初期状態ではメインショットのみでサイドショットはなく、サイドショットアイテムを取るまでサイドショットは発射できない。

また機体によってサイドショットの性質はまちまちで、レーザーのような物から普通のワイドショットのようなものまで様々なものがある。溜め撃ち時に、オプションがサイドショットの攻撃を発射する機体が多いために混同しがちだが、オプションの弾は針状のショットで、レーザーやビームはサイドショットだということを頭に入れておこう。


ショットアイテムを取ってパワーアップ。


ビビッと出ているのがサイドショットだ。

溜め撃ち

しばらくショットボタンを押さずにいると自機の先端にオーラが現れ、このオーラが最大になったときにショットボタンを押すと一定時間、非常に強力な攻撃を行うことができる。この溜め撃ちは自機のパワーアップの段階やオプションの有無に関係なく行うことができ、その強さにも変化はない。死んで装備が揃ってないときや前もって敵の出現がわかっているときが使い所だ。また溜めているときのオーラには攻撃判定があり、接近してオーラを当てれば敵にダメージを与えられる。


ボタンを離した状態で溜めて、


ボタンを押して放出！


溜めてる状態のオーラにも攻撃判定がある。

ボンバー

ボンバーはボンバーアイテムを集めれば溜まっていき、ボンバーボタンを押すことで使うことができる。ボンバーを発射したあとはボンバーのグラフィックが消えるまでは敵に対しても敵弾に対しても完全に無敵なので敵に突っ込んでいっても大丈夫だ。

小ボンバーアイテムを40個集めると大ボンバー1発になり、順番にストックされていく。大ボンバーまで溜まっていなくてもボンバーアイテムを多く取っていればいるほどボンバーの効果時間は長い。

また自機が初期の状態のボンバーの数はバトライダーと同じく大ボンバー1発半になっている。

ボンバーのストックできる数もガレッガ、バトライダーと同じで大ボンバー5発分がMAXになっている。

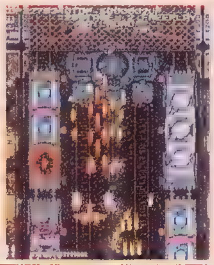
今回もボンバーの使いどころが重要になってくるのだろうか？


ボンバー使用中は完全無敵だ。

ボーナスアイテム（勲章）

勲章のシステムもこれまでのものを踏襲していて、逃さずに取っていくと最初100点の勲章がどんどん育っていき最終的に1万点にまでなる。このゲームでも勲章は得点のなかで大きなウエイトを占めているので、できるだけ落とさずに育てていきたい。

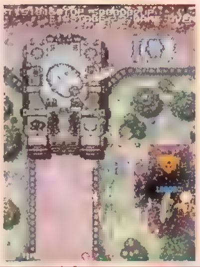
勲章はザコ敵や特定の中型機の部品を壊すと出現するが、ステージ道中の地上物にも壊すと勲章を出すものがあるので、一見意味のなさそうに見える地上物もなるべく破壊してみるといいだろう。


ボーナスアイテムは落とさずに育てていこう。

1UP

タイトル画面にも表示されているように、このゲームでは点数が200万点ごとに残機が増えるようになっているのだが、これまたバトライダーと同じく、その点数に達した後に敵を倒すと1UPアイテムが出現し、それを取ることによってエクステンドするようになっている。当然1UPアイテムの回収に失敗すると残機は増えないので、たとえボンバーを使ってでも1UPアイテムは確実に回収しよう。

これと同じことは勲章を逃しそうな時にもいえる。


怪しい地上物はなるべく破壊していこう。

隠しフォーメーション

プレイ中にオプションが通常時と違うフォーメーションになったり、敵を自動的に追尾していったりということはないだろうか。これもガレッガやバトライダーでお馴染みの隠しフォーメーションだ。

これはアイテムを5個画面外に逃してからオプションアイテムを取ると起こる現象で、逃すアイテムの種類によってフォーメーションの種類も決まっている。計画的に仕込んでおくと、難しい場所も楽になること間違いなしだ。


ホーミングオプション活躍中。今回も使えるフォーメーションだ。

連射スピードの変更

このゲームにはソフト連射がついていて、ショットボタンを押しっぱなしにしていればフルオートでショットを連射してくれるが、開発中の現バージョンではプレイ中にCボタンを押しながらAボタンを押すと連射のスピードを速くすることができる。

逆に連射スピードを遅くしたいときは、Cボタンを押しながらBボタンを押せばいい。

ガレッガやバトライダーでは連射スピードがランク上昇に大きく関係していたが…。


点数の下に表示されているのが連射スピードだ。

プレゼント

AOUショー
バトルバクレイドプレイ記念ポスター＆ペン立て





バトルバクレイドはAOUショーでも、エイブル・コーポレーションのブースで出展され人気を呼んだぞ。そこで、プレイを記念して配られたポスターとペン立てをセットで3名の方にプレゼント！ポスターには8月まで（8ingだから？）のカレンダー入りだ！

宛先　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ビル3F
「バトルバクレイドプレゼント」係

バトルバクレイドの機体

1号機 スカイドラゴン SKY DRAGON

サイドウェポンにワイドショットを装備し常に広範囲に攻撃が可能な標準的な1号機スカイドラゴン。移動スピードも標準的で扱いやすい機体だ。



Main shot：20mm機関砲
Side shot：スラッグショット

溜め撃ち



ショットスピードの速いワイドショットを連射。溜め撃ち中はオプションは消える。

ショット



広範囲に攻撃できるもののメイン、サイドショットともに若干威力に不安が残る。

2号機 サーベルタイガー SABER TIGER

全機体中最強の攻撃力を誇るが、移動速度が最も遅い様は正に重爆撃機。その法外なショットの威力の高さは他の欠点を補って余りある。

Main shot：50mmキャノン砲
Side shot：ターミネイトミサイル



溜め撃ち



サイドショットのミサイルが敵を自動的にホーミングする。追尾性能は非常に高い。

ショット



とにかく異常なまでに威力が高いショット。攻撃範囲もそれなりに広い。

3号機 ライトニングウルフ LIGHTNING WOLF

サイドショットのビームが特徴的な3号機。移動速度の速さと攻撃範囲の広い溜め撃ちを使いこなせるか。



Main shot：
35mmキャノン砲
Side shot：
ライトニングビーム

溜め撃ち



オプションが4個自機の横に出現しビームを発射する。このオプションは出現した場所に固定される。

ショット



メインショットの貧弱さはサイドショットのビームでカバーできる。

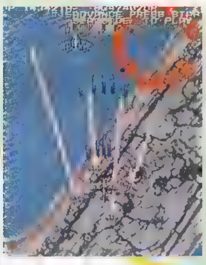
4号機 ハンマーシャーク HAMMER SHARK

ショットボタンを離すと撃つ方向が変えられるサイドショットのレーザーを装備した4号機。移動速度もかなり速い。

Main shot：20mm機関砲
Side shot：スパイクレーザー



溜め撃ち



オプションが自機の周りを回転しつつレーザーを乱射。敵を狙い撃つには不向きか。

ショット

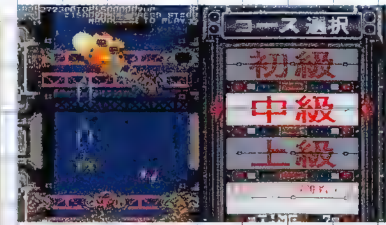


サイドショットのレーザーはボタンを押しっぱなしにすると固定できる。

BATTLE BAKRAID
バトルバクレイド

ステージ紹介

担当：KMT



どこも手応え十分のステージばかり。心しておこう。

バトルバクレイドでは、自分の腕前に合わせて遊べるように、難度やステージ数の異なる初級・中級・上級の3つのコースが用意されている。

●初級コース

全4面の構成で、そのうちステージ2とステージ3がランダム面となっている。

全体的な難度は低いので、シューティング初心者は、まずはこのコースで腕を磨くようにするといいだろう。

●中級コース

ステージ2～5までがランダム面で、ステージ6が最終面となる、全6面の構成。

面数、難度共にほどよく、万人向けのコース。ただし、基本的には初級コース同様、練習用のコースなので、ゆくゆくは上級コースにステップアップするようにしよう。

●上級コース

中級コースのステージ6のあとに2面追加され、全8面で構成されている。

このゲームにおける正規のコースで、最終的にはここを目指すようにする。初級コースや中級コースで腕を磨いてから挑戦するようにしよう。

もちろん、腕に自身があるなら、ここから始めてしまっても構わないぞ。



STAGE 1
FOREST

▼

STAGE 2～5
SEA SIDE
NAVAL
RAIL ROAD
DESERT
※1ステージの順番は毎回ランダムで変化
※初級コースでは、4ステージ中2ステージがランダムで選ばれる。

▼

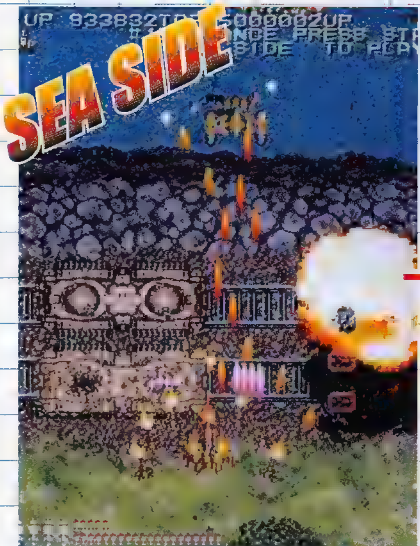
STAGE 6
?
※初級＆中級コース最終面

▼

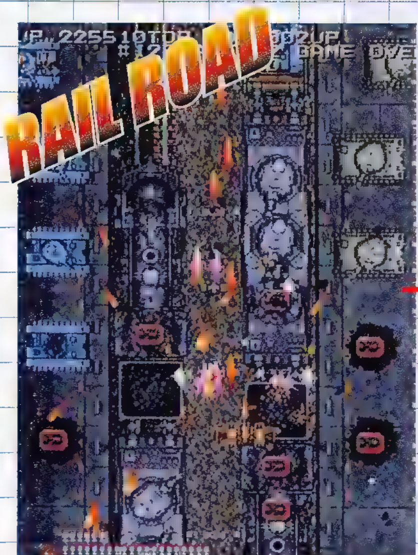
STAGE 7
?

▼

STAGE 8
?
※上級コース最終面











サイキックフォース2012 トレーディングカード

スペシャルカードとパズルカードは全点描き下ろし！
ボックスには1枚プレミアムカードを封入

〈本体価格〉1パック：343円（税別）
〈全80種〉スペシャルカード13枚

パズルカードのイラストはなんと大貫健一！

バブルガムクライシス2040 トレーディングカード

TV放送も佳境！ますます盛り上がるバブルガムに大注目。
スペシャルカードはAICの描き下ろし！

〈本体価格〉1パック：343円（税別）
〈全99種〉スペシャルカード9枚





ギャルズアイランド トレーディングカード

全90種
（スペシャルカード9枚含む）
価格未定

もりもり作ってます！5月初旬発売！か?!　**製作快調!!**

男のボンノウと大和撫子のハーツが極限まで詰まった、トレカ界のリーサルウェポン、それが「ギャルズアイランド・トレーディングカードなのさ。皆さんから寄せられたアンケート結果を反映し、ごっついイラストレーターを多数起用！いかんともしがたいほどに素晴らしすぎる商品になる予定っす。描き下ろしイラストは、ナント全体の半分近くとか。すごいなあ、俺。

☆トレーディングカード゛は全国書店、玩具店、カード専門店、又はマルゲ屋にてお求め下さい。
FAX.03-3293-9329　ホームページアクセス　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

GAMEST GOODS&PRIZE INFORMATION



ポスター型業務用景品
全10種
（スペシャルポスター１種含む）

注目！
スペシャルポスターに加え、超スペシャルポスターは
土郎正宗直筆サイン入り!!（限定100本）

士郎正宗
Artistic Poster Genealogy
MASAMUNE SHIROW

お近くのゲームセンターにて
好評稼働中

士郎正宗 Artistic Poster Genealogy

「士郎正宗」のイラストがプライズに…!しかも士郎先生直筆ポスターも少数混入。士郎マニアはゲーセンへGO!

©士郎正宗／青心社

Septem Charm まじかる カナン



ポスターセレクション
B2判
〈全6種〉スペシャルポスター1種
美少女パソコンゲームのヒット作第2弾
お近くのゲームセンターにて
好評稼働中
©テリオス

Castle Fantasia キャッスルファンタジア 聖魔大戦



ポスターセレクション
B2判
〈全6種〉スペシャルポスター1種
美少女パソコンゲームのヒット作第1弾
お近くのゲームセンターにて
好評稼働中
©Studio e・go

イカス！お店リスト

新声社のポスタープライズが欲しいけど見つからないよ〜!!というあなたのために、現在景品機にて稼動していただいているお店を一挙掲載！もちろん、ここ以外にも稼動しているので見つけたらラッキーだぞ。実際に何が稼動しているのかは直接お店に問合わせてくれ。

立川市	PC立川店	☎042−524−1156
千代田区	トライアミューズメントタワー	☎03−5295−2345
静岡市	ゲームコンドルPARTⅡ	☎054−255−4363
名古屋市	ゲームプラザ・トンガ王国	☎052−452−0304
徳島市	エンゼルランド徳大工前店	☎0886−56−5044
品川区	スペース・ラボ	☎03−5702−8414
北広島市	AMパーク・タカラ島北広島店	☎011−372−5750
寝屋川市	コスミックプラザABC	☎0720−23−1160

および、全国マルゲ屋にて好評稼働中！

※店舗の皆様へ
「イカス!お店」は新声社ポスターセレクションを稼動していただけるお店、また稼動していただいているお店の情報を募集しています。お店の担当者の方は下記までご連絡下さい。設置店リストに加えさせていただきます。

ZUNTATA NEW RELEASES TAITO

ヒット街道、ばく進の予感!!

電車で電車でGO!GO!GO!2000/LOVE特急こまち
ZUNTATA-J.A.M.



全国を熱狂の渦に巻き込んだ、テレビでお馴染みの「電車で電車でGO!GO!GO!」のニューバージョンがZUNTATA RECORDS初のシングルCDとなって登場。また、「電車でGO!2」用に書き下ろした新イメージソング「LOVE特急こまち」も収録、カラオケ付き。

「電車でGO!」シングルCD発売記念

電車でGO! オリジナルグッズプレゼント!! キャンペーン

「電車で電車でGO!GO!GO!2000/LOVE特急こまち」に封入されている応募券を官製ハガキ又はアンケートハガキに貼って返信して頂くと、抽選で50名様に「電車でGO!オリジナル腕時計」を、100名様に「電車でGO!オリジナル携帯電話ストラップ」をプレゼント!! ※当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせて頂きます。
応募締め切り:1999年4月末日
応募先:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 (株)タイトー ZUNTATA RECORDS「電車でGO!オリジナルグッズプレゼントキャンペーン」係

ZTTD-0001 ¥1,050(税込)

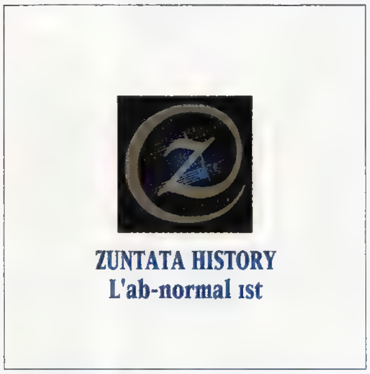
Now on Sale!

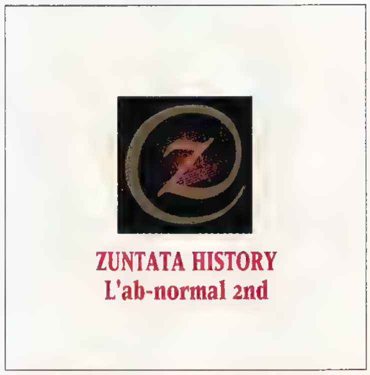
「電車で電車でGO!GO!GO!」のオリジナル曲'97LIVEヴァージョン、カラオケを収録した超話題作のカップリングCD、絶賛発売中!!
「電車でGO!/SIDE BY SIDE」ZUNTATA-J.A.M. ZTTL-0018 ¥2,550円(税込)

待望の"ズンタタ"初ヒストリー盤CD登場!!

ズンタタ ヒストリー ラブノーマル 1st、2nd

今まで一度もCD化されなかったゲームの曲などを、ZUNTATAファンクラブ"Z-FREAK"の会員から寄せられたアンケート結果を元に選曲。ZUNTATA12年間の歴史の扉を開ける鍵が、ここにある…。





ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 1st
ZTTL-0038 ¥2,550(税込)

ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 2nd
ZTTL-0039 ¥2,550(税込)

Now on Sale!

「ZUNTATA HISTORY」シリーズ用キャンペーン応募券付!!



ドリームキャスト版アレンジアルバム発売決定!!

PSYCHIC FORCE 2012 –ARRANGE SOUND TRACKS–

あの3Dサイキックバトルが話題のドリームキャストに登場! Mar.、Yack.、TAMAYOをはじめとするズンタタのメンバー7人がアレンジに挑戦、熱いバトルを展開!!

Now on Sale! ZTTL-0037 価格2,550円(税込)

PSYCHIC FORCE 2012 シリーズ 好評発売中
ARCADE SOUND TRACKS ZTTL-0026/価格3,600円(税込)
AUDIO DRAMA Vol.1 ZTTL-0027/価格2,550円(税込)
AUDIO DRAMA Vol.2 ZTTL-0028/価格2,550円(税込)



中山上等兵のKOKOROIKIに酔ってくれ。

GRID SEEKER –The Dictator of Justice–

昨年夏に行ったLIVEで演奏して大反響を呼んだ「GRID SEEKER」のフルアレンジアルバム!
生ギター中心のハードロック系アレンジ!!
毎回独自の角度から"音楽"を創り上げている中山上等兵の真骨頂を極める1枚。
心に響くメロディは、時を超える!!

4/21 on Sale! ZTTL-0040 価格2,550円(税込)



「自由」を追求した「音楽」。

ギャラクティックストーム ～瞳の記憶～

名コンポーザー「OGR」と堀内耕太郎氏による全曲アレンジに加え、「PROTMIND」「電脳皇帝」をさらにピックアップした待望のアルバム!!

Now on Sale! ZTTL-0035 価格2,550円(税込)



秘蔵中の秘蔵、超ホットな1枚。

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.5 HOT MENU

好評のシリアルナンバー付き完全限定版シリーズ第5弾!
器用なコンポーザーkaru.のオリジナル曲を1枚にパッケージ。

Now on Sale! ZTTL-0036 価格2,550円(税込)

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー 販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課 TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5772、5773
ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online" http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html

株式会社タイトー
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.259

4/30

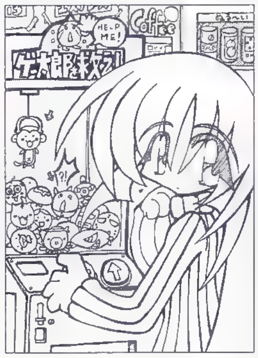
APRIL 30

表紙「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE Fight for the Future」
イラスト/藤原ひさし

STAFF

■発行人／加藤　博　■編集人／高橋 己代子　■編集長／石井 ぜんじ　■プロデューサー／猿渡 雅史　■ディレクター／霜田 和人　■デスク／遊佐 孝之　鈴木 規康　■編集／辻本 圭介　山下 浩志　北裏 裕草　坂上 裕　馬野 雅和　濱田 真一　■編集アシスタント／松田 史征　我妻 禎文　岩崎 洋子　佐藤 潤一　小林 孝弘　阿久根 幸夫　今村 孝行　■ライター／ずるずる　FRS-N,O　C・LAN　KAL　MOMO　ぴぐ　田渕健康　がっちん　アディオスToshi　ギィ　K-TAN　はまー　GED　珈琲ふりーく　MVP SHO　CHU　伊勢猫　しじみ　KMT　ちゃっきー　VMT-RED　京城　河本きらり屋　スー　DS-1　善之字元帥　福田椚太郎　Mio　若人　アストロ　■営業制作部／二田 祐樹　入沢 英明　■広告制作／柴田 昌毅　岩沢 恭子　■広告営業／中野 猛一　西田 桂　甲州 一降　勝目 誠　鮫島 昌宏　■校正／中島 允久　■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室　■製作協力／（有）ローリングストーン　西村 光賢　中西 芳彦　斎藤 若子　■写植・版下製作／トロア企画（株）　（株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.15・タカアシ君>
そのぶら下がっているのはぜんじ編集長お気に入りのナムコ猿!?だれか最近影が薄くなりつつあるゲー太郎を救ってやって。

▶今号のキーワード◀

[カンスト]

カウンターストップの略。スコアやレベルなどの点数が画面表示数値の上限を超えた時、カウントされず上限の数値で止まってしまう現象を指す。

GAME INDEX（50音順）

奥付

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZ NE GAMEST No.259
発行　1999年4月30日
発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9321
印刷所　凸版印刷

新声社Webページ：http://www.shinseisha.co.jp/

初球、変化球投げてます

ジョジョの奇妙な冒険

今号の一枚



連載開始当初から質問のあった、声ネタへのアンサーと、連載の"特定キャラ対策"記事もてんこ盛り。

そしてお前は「渋い…」と言う

ジョジョの奇妙なヴォイス

CVについてのネタを集めてみました。声なぞどうでもいいという人も、まあ、箸休めにどンぞ。

担当:ボイスソムリエ(修業中)

アーケード版CV

承太郎	梁田清之
ジョセフ	大川　透
若ジョセフ、ナレーション	大塚芳忠
アヴドゥル	江川央生
花京院	真殿光昭
ポルナレフ	垂木　勉
イギー	サンプリングボイス
チャカ、デーボ	長嶝高士
ミドラー	長沢美樹
ンドゥール、ヴァニラアイス	岸　祐二
ディオ	千葉一伸

OVA版CV

承太郎	小杉十郎太
ジョセフ	大塚周夫
アヴドゥル	小林清志
花京院	鈴置洋孝
ポルナレフ	森　功至
ンドゥール	中田浩二
ダービー（兄）	内海賢二
ヴァニラアイス	青野　武
ディオ	田中信夫

ゲームの場合、吹き替え映画やアニメと違って、データとしてサンプリングされているために、例えCMでおなじみの声でも結構、気づきにくかったりする。そこで今回は、ゲームを声から遊んでみた。試験には出ないが、知ってるとちょっとだけ得…かも。

キャストの違いは表を見てもらえれば一目瞭然。だが、名前だけでわかる読者は少ないと思うので、普段どんな感じ声で演技しているのか、一部だが紹介しよう（スペースの都合上、ファーストネームと敬称は略しています）。

・梁田…「はれときどきぶた」パパ、「ガンダムF91」ザビーネなど重低音でドスのきいた声が象徴的。

・大川…「ベルセルク」ラバン、「南海奇皇」影山役など。

・大塚（芳）…「Gガンダム」チボデー、「ポリスアカデミー」マホーニ。洋画の吹き替えでよく耳にする。軽い感じ。

・江川…「ガオガイガー」火麻などガラッパチ系が多い。

・真殿…「爆れつハンター」マロンなど知的タイプが多い。

・長沢…「エヴァンゲリオン」マヤなど、すっきりはっきり系美少女役が多い。

・千葉…「ガサラキ」豪和清春など。ちょっとナルシス入ったキャラがうまい。

・小杉…「ぼくの地球をまもって」田村、「ドラグナー」マイヨなどハイトーンで厚みのある声。日産CMの「日産です」というコールも。

・大塚（周）…「チキチキマシン」ブラック魔王、「ガンダム0083」シナプスなどのしゃがれ声役が特徴。

・小林…「ルパン3世」次元といったらもう有名。

・森…「あるある大事典」など、多くのナレーションでひんぱんに声を聞いているはず。

・内海…「Dr.スランプ」センベエ、「ベルセルク」ゾットなど喉でひねった感じで演じることが多い。

・青野…「パワーストーン」クラーケン、「ゲゲゲの鬼太郎」ぬらりひょんなど、ずる賢いジジイキャラを快演。

・田中…川口浩探検隊シリーズのナレーションなど、にごりはあるが低くないトーン。知恵者系の役柄が多い。

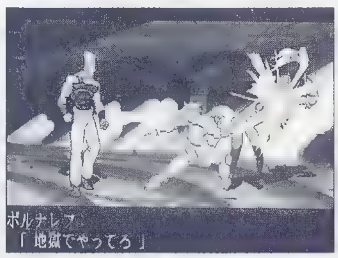
という感じで、声からゲームにアプローチしてみました。ちょっと興味がわいた人は、TVの吹き替え映画を解説の後まで見てみよう。キャストが出てくるぞ。

砂漠〜カイロへ





これがアニメのジャケット（上が1巻、左が6巻）。ビデオは94年にポニーキャニオンよりリリース。原作と展開がやや違うが、渋いキャストと原作を生かした演出やストーリー運びは必見！



対ヴァニラアイス戦は、展開が原作ともゲームとも違う。



ビデオでの名場面を、ゲームで再現してみた。どんなシーンかわかるかな？

GCのかけどころが重要!

対キャラ攻略

影ディオ



延々と続くラッシュの止め方と、『WORLD21』対策が決め手だ。

担当：N,O

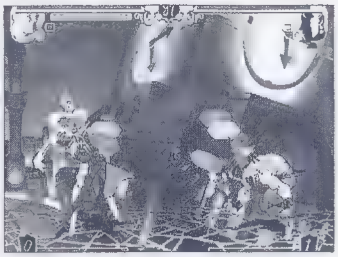
影ディオの特徴

対影ディオ戦でもっとも重要なことは、デフォルトキャラとの相違点を良く知るということ。

まず、影ディオはスタンドモードが省略されているため、スタンドゲージ自体が存在しないという特徴がある。スタンドゲージがないということは、スタンドクラッシュも起こらないため、ほかのキャラに対して攻め崩していくよりも選択肢がひとつ減ることを意味する。特に表ディオのように崩しを得意とするキャラは、この点に十分留意する必要がある。

ただし、スタンドゲージがないということは、影ディオ側だけにメリットがあるというわけではない。スタンドが出せないということは、必殺技の削りダメージを防げないということを意味する。削り量が多い必殺技やスーパーコンボを持っているキャラなら、ガードの上からガリガリ削っていくのも立派な戦略。全体的な攻撃力が低い花京院あたりはとくに重要だ。

全般的には、影ディオの強攻撃をくらわないように気を配ること。影ディオの強攻撃は攻撃力が高めなので、あっという間に体力を減らされてしまうぞ。



削りは対影ディオ戦で馬鹿にできないダメージ源だ。

技の性質と対処法

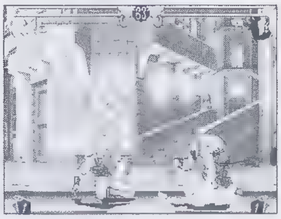
次に、影ディオの技について見ていこう。影ディオのスタンドボタン攻撃（以下Ⓢ）は単発のスタンド攻撃になっている。この技はすべての通常技にキャンセルをかけることができるため、影ディオ側はとにかく通常技をこの攻撃でキャンセルしてくる。これを流れるように連携させるにはある程度のコツがいるので、対影ディオ戦ではまず相手のここに注目するといい。

というのも、影ディオのⓈボタンはスタンド扱いだから。Ⓢが画面内に出ているときはほかの必殺技が出せないうえに、本体がずっとガード不能状態になっている。

連携のうまくない影ディオ使いは、スタンドが出せない状態なのにダッシュ攻撃をしてくることがある。このときは連携に隙ができるので、小技で割り込むようにしよう。

逆に技の性質を心得ている影ディオ使いになると、こんなヘマはしない。通常技の隙をしっかりⓈでフォローできるタイミングで攻撃してくるので、そこが厄介だ。

こういう相手には、アドバンシングガードで連携をはね返すようにしよう。ここで重要なのは、影ディオ本体にアドバンシングガードをかけるという点。Ⓢにアドバンシングガードをかけても、ダッシュで迫ってくる影ディオに固められてしまうので意味がない。本体にアドバンシングガードをかけ、影ディオ本体を離すことを念頭に置こう。



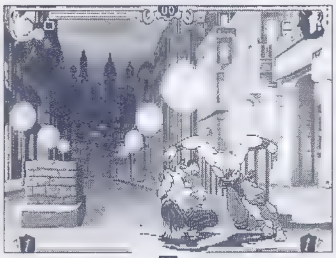
アドバンシングガードは基本的には影ディオ本体の攻撃にかける。

一見有効そうに見えるガードキャンセルは、「要所以外では」かなり効果が薄いと考えたほうがいい。無敵が長いキャラのガードキャンセルでさえ、影ディオの連携に潰されるか相打ちに終わることが多いからだ。下手に手を出すと、連続技を叩き込まれる恐れがあるぞ。

ただし、ガードキャンセルは要所でなら使っていくべき強力な選択肢のひとつと言える。その要所とは、影ディオの立ち強攻撃が来たとき。この技はしゃがみ弱攻撃から目押しでつながり、近距離ならさらにキャンセルⓈまで連続になるという、影ディオにとって非常に重要な技で使用頻度も高い。ここで立ち強攻撃に対してガードキャンセルをかければ、攻撃発生の遅いタイプでもまず打ち負けることはない。ラッシュがきついようなら、影ディオの立ち強攻撃に重点を絞ってガードキャンセルを狙うのもひとつの手だろう。

もし、これを恐れて相手が立ち強を使ってこなくなったらしめたもの。影ディオの連携は立ち強を挟まなければ容易に割り込めるので、今度は小技で割り込みを狙おう。

ガードキャンセルするのが危険という例外は、影ディオ側が立ち強攻撃キャンセル『パニッシュメント』を狙っている場合。立ち強攻撃にガードキャンセルをかけても、このときはスーパーコンボで返り討ちに遭う危険性がある。しかし、『パニッシュメント』はガードされると反撃を受ける。ヒット確認できない立ち強から『パニッシュメント』につなぐのは、はっきりいえば博打。実戦では、これをさほど気にかける必要はない。もし、これを執拗に狙ってくるような相手なら、落ち着いて『パニッシュメント』をガードしてからの反撃を入れていくようにしよう。



ガードキャンセルは立ち強にかける。



対影ディオ戦で数少ないGCポイントだ。

WORLD21への対処

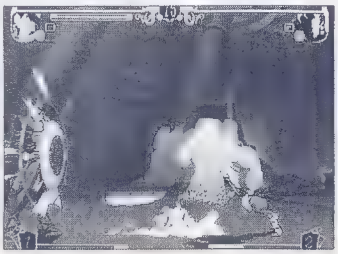
『WORLD21』は、普段は灰色のスタンドが赤く光って3段攻撃を仕掛けてくる。この技はガードしていてもスタンドゲージを多く削られるので、うかうかガードもしていられない。さらに、この技でガード硬直中のところへ影ディオ本体から2択を迫られるために具合が悪い。

相手にすればこういった嫌なところばかり目につく『WORLD21』だが、この技に対してはこれを逆手にとった発想が大事だ。

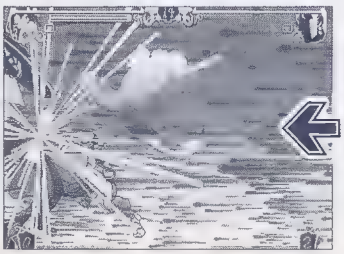
まず、キャンセルから『WORLD21』が来たら、ジョジョにおけるセオリーは置いといて、本体ではなく『WORLD21』の2段めにアドバンシングガードをかける。これで『WORLD21』による固めは離せて、かつ「影ディオは自由に動けるが、ガードは不能」という状態を作り出すことができる。ここで影ディオ本体の攻撃が来ていないなら、速攻でスーパーコンボを叩き込もう。これで影ディオ本体がどんな選択肢を取ろうと、『WORLD21』にスーパーコンボがヒットする。

『WORLD21』をアドバンシングガードした後すでに影ディオが目前にいて、しゃがみ弱などで固められている場合は、この攻撃もアドバンシングガードしてからすぐスーパーコンボを出せばOK。

しかし実戦ではこの辺を瞬時に状況判断しなければならない。対戦中は『WORLD21』をアドバンシングガードした時点の自キャラと影ディオとの距離から取るべき行動を判断して、決め打ちしてしまうのがいい。



『WORLD21』自体をアドバンシングで離して隙を作る。



離したら『WORLD21』に直接スーパーコンボを叩き込め!!

他キャラから見る対イギー戦についてのコメント

承太郎

消極的な相手に対しては、強『オラオラ』などで攻撃判定をバラまいておき、ジャンプSを直接殴ってとりあえずダウンさせよう。自信があるなら、直接『スタープレイカー』を合わせてもいい。

本体モードで長く闘っていると、回り込みをされたときにスタープラチナが残っていて相手を投げられないことが多く、もつれてしゃがみ弱×n→立ち強をもらってしまいやすい。間合いが離れてきたらスタンドモードにし、立ち強の牽制&投げに専念しよう。ちなみに、『パニッシュメント』を出されたときに自分が動ける状態であれば、演出と攻撃の間にスーパーコンボで割り込むことができる。できるだけ狙っていきたい。

ジョセフ

対影ディオ戦では、影ディオが飛ばしてくるスタンドをジャンプ強攻撃で直接殴ることが一つの狙いとなる。無理に前ジャンプで攻め込むばかりでなく垂直ジャンプやバックジャンプを多用して、空中で強攻撃を振り回して、影ディオが飛ばしてくるスタンドを殴ってダメージを奪っていくのだ。

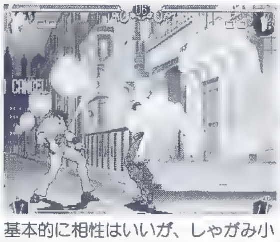
もちろん、ここ一発という場面では、思い切って「師の教え」をスタンドに当てることも狙っていくべきだ。

一般的に影ディオは地上にいることが少ないので、地上で強攻撃を振り回し、「ハーミットウェブ」の連続技を狙うスタイルは効果的ではなく、むしろスキをさらす結果になることが多いので注意したい。

若ジョセフ

『波紋カッター』や立ち中をはじめ、主力となる技はすべてしゃがみ状態にもヒットさせられるため、非常に闘いやすい相手。ジャンプ&ダッシュSでガリガリ削ることができるのも心強い。影ディオのSに対しては、早めにガードキャンセルをかければ直接返せるため、これも問題なし。

持ち味をふんだんに発揮することができるはずだ。


基本的に相性はいいが、しゃがみ小にGCをかけるのだけはやめよう。

アヴドゥル

アヴドゥルが影ディオ戦で気をつけるポイントは2つ。

まず1つめは、対空兵器のしゃがみ強(スタンドモード)をなるべく早く出すこと。これは、影ディオの「ジャンプ上昇中弱→WORLD21」という連携を防ぐための作戦なので、できればWORLD21を撃つ前に落とせるようにしたい。引きつけるとしゃがみ強を潰されてしまうぞ。

2つめは、全体的なプレイスタイルとして、バクチ気味のナパームボムを多くすること。影ディオは攻撃の起点としてスタンドを飛ばす必要があるので(=ガードできない時間が長い)、攻撃判定が持続するタイプの技をちらつかされると攻め手をゆるめざるを得ないのだ。

ポルナレフ

あまり影ディオと対戦したことがない人は、わけがわからないうちに負けてしまうことが多いと思う。とにかく慣れるしかないのだが、ラッシュを止めるポイントで確実に反撃しておかないと、ガンガンラッシュを受けるので注意。

影ディオの基本連携である、しゃがみ弱から強攻撃につなげる連携は、アドバンシングガードを使って切り抜ける。しゃがみ弱攻撃のところでアドバンシングガードを使い、強攻撃が来るところに、本体モードならしゃがみ強攻撃、スタンドモードならレバー後ろ中攻撃を出せばいい。無理にジャンプや通常技で割り込もうとしても、影ディオの思うツボだ。ガードを固めにじっくり見ていこう。

花京院

影ディオに対しては、スタンドモード時の対空技で跳び込みを返そうとはしないほうがいい。跳び込みを牽制するなら、本体モード時の昇り強や、スタンドモード時の昇り弱を使う。

重要なのは、影ディオにはスタンドモードがないという点。半径20mエメラルドスプラッシュなどを惜しみなく使い、削りまくろう。


エメラルドスプラッシュで削っていくしかない。

アレッシー

アレッシーがキャラ性能で押さえ込まれてしまうのは仕方のないところ。よって、できるだけスタンドは装着しないで戦う。そして、こういう対戦になったら、高性能な超必殺技『絶望オォオだねッ!』にすべてを賭けるべき!

影ディオは特にジャンプ後、早い段階で攻撃を出していることが多いので、まずはここに的を絞る。とにかくゲージがあり、生でジャンプしてきたらすべて落とすぐらいの覚悟が必要だ。しかし、これに「影のスタンド」が絡むとやっかい。そこで、スタンド自体に『絶望オォオだねッ!』を叩き込むようにする。多少バクチだが相手の対戦スタイルをよく見て、スタンドを乱用するようなら…。

デーボ

スタンドモードが遠隔操作のみのデーボは、防御側に回ったとき、ほとんどの場合が本体モードとなってしまう。そのため、ほかのキャラクターが相手のとき、スタンドモード時の攻撃で受ける削りダメージが大きなマイナス要素となっていた。しかし、スタンドモードのない影ディオにはSボタンによる攻撃、または必殺技以外で体力を削られる心配がない。このことを知れば、ガードに徹する時間が長くなっても問題ないということがわかる。その間に影ディオの強力なラッシュを見極め、冷静に対処していく。デーボはガードキャンセルが高性能なので、しっかりと状況を見極めれば、強力なラッシュを容易に返せるはずだ。

チャカ

スタンドモードを持たない影ディオは、チャカにとってダメージ源になるスタンドクラッシュを狙うことができない。だが、基本的に地上での強力なラッシュをかけるキャラなので、防御面をうまく固めて、相手の癖を突いて「覚えたぞ」で主力となるSボタンによる攻撃を覚えてしまえば、必然と連続技のチャンスがやってくる。そのためには、影ディオの強力なラッシュを完全に把握しなくてはならないので、「覚えたぞ」で取るのは、そう安易なことではない。

攻撃面に関しても、スタンドモードがない影ディオは、こちらのスタンド攻撃で相手の体力を削ることができるので、ラッシュを掛けることも重要になってくる。

ミドラー

迂闊に攻めにいくとスーパーコンボの餌食になるので、ここはじっくりいきたいところ。遠距離戦では、飛び道具(ナイフ)でゲージを溜めさせないためにも、「ハープーンショット」で牽制しておこう。先読みで『ディナータイム』を出してみるのも手だ。近or中距離戦では、影ディオのジャンプからの攻撃が強いので、回り込みやバックジャンプ強で追い返すようにしよう。もちろん、「モーターショー」で迎撃してもいい。もしまとわりつかれたら、アドバンシングガードや回り込みを駆使していく。これらで間合いを中距離以上に離すことができたら、先読み「モーターヘッド」で迎撃開始。無理につきあうのはやめよう。

イギー

イギーはもともとマイペースで闘ってもいいため、影ディオだからといって特別に闘い方を変えなくてもいい。

ただ、ゴリ押しを重ねてのパニッシュメントをくらうことだけは注意しなければならない。あとしゃがみ小連打で簡単に止められてしまうので、自分が不利な状況であれば、なおさら動けない。

また、ディフェンスにまわったときは、やはりガードキャンセルを狙いたい。だが、空中でのS攻撃をからめられた場合は落ち着いてガードし、影ディオが近い距離にいるときに使う。読まれるとパニッシュメントの餌食となり、常に攻め込まれている感覚になる。とくにしゃがみ小にはかけないのが無難。

ディオ

ジャンプからのスタンド攻撃がやっかいな影ディオだが、これだけを単純に繰り返してくる相手には、テレポート技の「ザ・ワールド」を使って対処していきたい。影ディオが跳び込んできたところを、ザ・ワールドで反対側に回り込んで迎撃するといいだろう。

また、対影ディオ戦では、セオリーどおりに跳び込みとダッシュ大攻撃からのラッシュで攻め込むべきだが、単調なリズムで攻めていくと当て身技を狙われる危険がある。影ディオはスタンドガードがないのでムダムダッーでガンガン体力を削っていきたいところだが、当て身されると大ダメージは必至なので、慎重に攻撃を組み立てていくように心がけよう。

じっくり闘おう!

対キャラ特集⑤ ジョセフ



待ち気味に闘い、主要技にきっちり反撃!

担当：RED

ジョセフの強いところ

はじめに、ジョセフというキャラの強い部分を整理しておこう。

まっさきに思いつくのが「師の教え」。発生が早い無敵技で、全体力の30%前後を奪う高性能技である。対空はもちろん、地上でのカウンターや、相手の連携に対する割り込みにも使いやすいし、外したとしてもスキは小さく、反撃は受けにくい。バクチ気味にばらまくような使い方をしても、ジョセフとしては十分「元が取れる」技であると言える。対ジョセフ戦で、最も警戒しなくてはいけない技であることは間違いないだろう。

スタンドモードのジャンプ強攻撃も強烈だ。とにかく当たり判定が強く、下手な対空技を出しても、簡単につぶされてしまうし、空対空技としての信頼性も高い。

スタンドモードの強攻撃↓「ハーミットウェブ」というコンビネーションも大きなダメージ源。決め打ちで、キャンセル「ハーミットウェブ」まで入力した立ち強やしゃがみ強を振り回す、というものだ。うっかりこの強攻撃をくらおうものなら「ハーミットウェブ」が連続でつながり、引き寄せ↓立ち弱↓「波紋のビート」まで確定してしまう。

「師の教え」という強力対空があるジョセフに対しては、地上からダッシュで攻め込みたくなるが、そうすると今度は「ハーミットウェブ」が仕込まれたしゃがみ強を「踏んで」しまい…という展開になりやすいのだ。

攻めすぎ注意

ここでちょっと冷静に考えてみると、「師の教え」や強攻撃↓「ハーミットウェブ」の連続技をくらってしまう状況というのは、自分から攻めに行って「返り討ち」にあっているケースが多いことに気がつくだろう。

この2つのダメージ源に関しては、攻めてくる相手に対しては当てやすい。しかし逆に、相手が待ち気味になると、極端に当てるチャンスが少なくなるのも事実。

そう、ジョセフは待ちに弱く、攻めてくる相手からカウンターを取るスタイルが強いキャラなのである。



「師の教え」を簡単にくらっているようでは勝てない。

ジョセフは待ちに弱い!

さて、相手が待ち気味になって2つの大きなダメージ源が当たりにくくなったら、ジョセフはどうするか?どういう試合展開になるのか?まぁ、体力勝ちしていればジョセフも待ち返して動かなければいいのだが、体力負けしていたらそうもいかない。自分から攻める動きが必要になってくるわけだが…。

実は、ジョセフというキャラは、相手に待ち気味のスタイルを取られると、崩す能力が意外に低いのである。

最大の原因はダッシュの性能が悪く、またダッシュ攻撃そのものに、ラッシュの起点に適した技がないことにある。

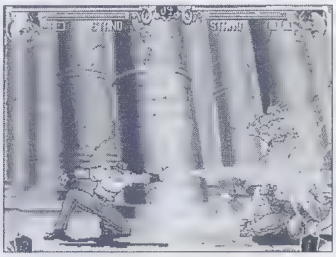
ダッシュ攻撃で相手を崩しにくいとなると、お得意のジャンプ強による跳び込みから…ということになるわけだが、このジャンプ強に徹底してアドバンシングガードをかけられると、これだけでもうかなり具合が悪くなってくる。

ジョセフのジャンプ強を返せるような対空技を持っているキャラなら、さらにジョセフはつらくなる。アブドゥルや承太郎のスタンドモードしゃがみ強攻撃のような激強な通常技対空を使って待たれたら、並のジョセフではまず崩せないだろう。

また、タンデムアタックの無敵を利用した対空連続技を狙うのも有望。キャラによってはかなりのダメージを与えられるので、研究してみよう。

結局、ジョセフに対して無理に攻め込むのは、わざわざ相手の得意な土俵で闘っているようなもの。

大幅な体力リードを奪われない限り、無理に攻め込むことはせず、ガードを堅くして待ち気味にいこう。先に体力で大幅にリードされると、攻めざるを得なくなり、ジョセフの得意パターンにハマる、という悪循環におちいってしまうぞ。



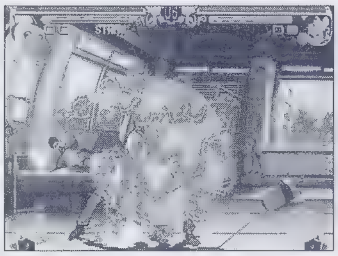
ジョセフ対策の基本は、無理に攻めすぎないこと。

押さえておきたいポイント

●山吹色の波紋疾走

スタンドコンボなどからキャンセルで出してくるジョセフが多い。ガードキャンセルの狙い目だ。スタンドモード時は多段になるので、2or3段目にガードキャンセルをかけよう。

ちなみに、スタンドモード時のこの技をガードさせられたときは、ジョセフのほうが早く動けるようになるので注意しよう。下手に手を出したところに、しゃがみ強攻撃が置いてあって…ということになりやすい。



「山吹色の波紋疾走」をガードしたら…、



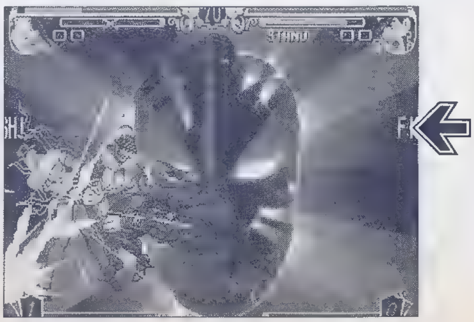
2~3段目にガードキャンセルをかける。

●ハーミットウェブ

意外とスキがあるので反撃を狙いたい。ガード時の間合いにもよるが、たいていのダッシュ攻撃、タンデムは間に合う。キャラによっては超必殺技がそのまま反撃技になるので色々試してみよう。この技に対して反撃のプレッシャーをかけるだけでも、かなりジョセフはつらくなってくるはずだ。



「ハーミットウェブ」をガードしたら反撃を狙うべし。



丞太郎なら、「スタープレイカー」で直接反撃できる。

●師の教え

小さいとはいえ、反撃できるスキはしっかりある。「ハーミットウェブ」の場合と同じく、ダッシュ攻撃、タンデム、一部の超必殺技で反撃可能だ。地上でガードしたときには狙っていきたい。

アヌビス神を倒せ!!

対戦キャラ特集⑥ チャカ



機動力が高く、地上でのラッシュが強いチャカ。しかし、自ら出している弱点もある。

担当：アストロ

飛び道具を持たないチャカは、おもにダッシュ攻撃からの連携をメインにして闘われている。そのため、地上でのラッシュをうまく止めていかないと、一方的にチャカの攻撃を受けることになってしまうので攻勢に転じることができなくなってしまう。また、ジャンプ攻撃もほかのキャラとは違い、本体モード時の機動力もかなり優れているので、チャカ戦に慣れていないと簡単にガードを崩されてしまい強力な連続技をくらってしまう恐れもある。そのためにも、相手のラッシュを止めるポイントを把握しなくてはならない。まずは基本的な攻めのポイントから見ていこう。



チャカの基本的な攻撃でもありラッシュの始動技でもあるダッシュ強攻撃。

ダッシュ攻撃を封じる

チャカの基本的な攻撃でもあり、かつメインとなる攻撃はダッシュ強攻撃と、ここからの鬼連斬2発止めの連携だ。

この連携は連続技にもなっており、スタンドモードON時にくらってしまうと、スタンドゲージが7割ぐらい減ってしまい、ダメージもかなり減らされてしまう強力な連携だ。しかも、相手にゲージがあると鬼連斬を血華斬に変えることができて、最初の強攻撃のヒットチェックがそれほど難しくないので簡単に決められてしまう。このときにこちら側がスタンドモードをONにしていると、ほぼ確定でスタンドクラッシュになってしまう。

これらの攻撃を封じるためには、一発目の強攻撃にガードキャンセル（以下GC）をかけるという行動が一番効率がいい。しかも、チャカのダッシュ強攻撃は、2段攻撃になっているので単発技にGCをかけるよりは簡単なはずだ。また、このガードキャンセルをボタン三つ押し（弱＋中＋強）で行えば、GCとアドバンシングガード（以下AG）、さらに回り込みといった、自動でこの三つのうちのどれかが必ず発動することができる高率のいい入力方法だ。

最初の強攻撃一発目に素早くGCをかけることができるのであれば、ガードキャンセルの弱いキャラでもチャカのラッシュを止めることができる。この強攻撃を封じることができるようになれば、チャカがラッシュをかけることができなくなるので、マスターしておこう。

また、ダッシュ強攻撃一発目にGCをかけるのが苦手な人は、強攻撃の後キャンセル鬼連斬にGCをかけて止めてもいい。



この強攻撃にGCをかける。もちろん、ボタン三つ押しで入力しよう。



一発目にGCをかけることが苦手な人は、鬼連斬にGCをかけてもいい。

覚えさせちゃいけない

チャカの持つ必殺技の中で「覚えたぞ」は、もっとも厄介な技のひとつである。この技は、相手の攻撃を返すことができる当て身性能を持っていて、取られた側が同じ技で取られやすいポイントは三つあるので紹介していこう。チャカに攻撃をすると、コマンド入力に関係なくチャカの通常技をガードキャンセルで割り込めるようになっている。基本的に、この「覚えたぞ」で取られやすいポイントは三つあるので紹介していこう。

①鬼連斬二発目から「覚えたぞ」

この技の特徴は、鬼連斬2発目から「覚えたぞ」に派生することができ、遅めに「覚えたぞ」に派生させることもできるので、反撃した技を狙われてしまう。この連携からの「覚えたぞ」は、何らかの通常技をキャンセルして出すことが多いので、先ほどのダッシュ攻撃潰しを行えば、まず問題ないだろう。

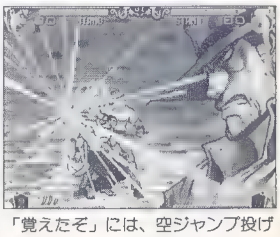
②ラッシュをAGで弾いてからの「覚えたぞ」

押しの強いキャラに対して非常に危険なパターンで、とくに承太郎やディオ、影ディオといった、地上でのラッシュが強いキャラは注意しなくてはならない。そのため、自分がラッシュをかけているときにチャカ側がAGで弾いた場合は、攻撃の手を休めてみるのもいい。へたに必殺技などを覚えられてしまうと、強力なラッシュがかけられなくなってしまうぞ。

③ジャンプ攻撃に対して「覚えたぞ」

「立ち強」や「ツバメ返し」といった対空技を持つチャカではあるが、なかでもとくに頼りになる対空技は、当て身性能を持つ「覚えたぞ」。

基本的な跳び込み攻撃を狙われてしまうパターンで、跳び込み攻撃が主戦力になるキャラにとっては非常に取られやすい。これらに対しては、単調な攻撃にならないことと、跳び込む際に見切られにくい小ジャンプで攻撃を仕掛けることが重要。また、コマンド投げを持っているキャラは、空ジャンプからのコマンド投げといった選択肢もある。これはコマンド投げではなく通常投げでもできなくはないのだが、「覚えたぞ」の持続は意外と長く、投げ間合いもそれほど狭くないので、失敗して、投げ失敗の強攻撃が取られてしまう恐れがあるため、コマンド投げを持っていないキャラには、あまりおすすめできない。



「覚えたぞ」には、空ジャンプ投げがベスト。

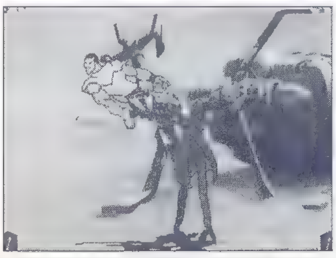
本体モードは強いのか!?

チャカの本体モードの必殺技は超必殺技の次元斬のひとつしかなく、これといって特に強い技もないが、スタンドモードにはない機動力を持っている。本体モード時の小ジャンプとスタンドモード時の小ジャンプを比べると、明らかに本体モード時のほうが速い。しかもジャンプ中攻撃を昇りで出すと、あの小さいイギーにも中段攻撃として当たってしまうほどの強さをもっている。しかし、この小ジャンプ昇り中段攻撃をくらってしまってもチャカ側が着地する前に反撃することができるのだ。反撃できるといっても、威力の大きい技を決めることはできないが、貴重なダメージなので必ず落とせるようにしておきたい。

この昇り中段攻撃は、相手の体力が少ないときによく活用される技である。自分の体力が少ないときに相手が本体モードになったら、フィニッシュ技として使われることが多いので、常に警戒しておくことが重要だ。



チャカの本体モード時の昇り中攻撃は、しゃがみガード不可の中段攻撃になっている。



昇り中攻撃をくらっても、チャカが着地する前に反撃することができるぞ!

本体モード重視!



ミドラー戦で最初につまずくところは車がらみの連携。が、抜け道は結構あるもんだ。

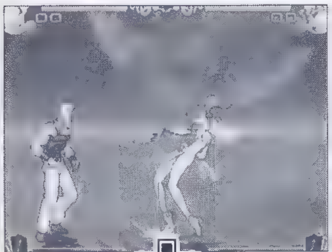
担当：K-TAN

車なんて怖くない!

ミドラーと対戦していて困るのが、まず「モーターヘッド（以下車と略す）」だろう。車をガードしてしまうとミドラー側のほうが先に動けるので、また攻撃を受けてしまう。これが嫌なら、車をガードしなければいい。離れた間合いで車を単発でガードさせられてしまうのは仕方ないが、近距離間合いで通常技キャンセルで車を出されたときは、余裕で回避することができる。回避するためには回り込みを使用するため、本体モードでの対応がメインとなる。それを今から説明しよう。

例えば、ミドラーが本体モードでダッシュ攻撃キャンセルで車を出してきたとしよう。このとき、車が出てくる直前に回り込みを使うのだ。ミドラーは車を出しているので、こちらの回り込みに対して投げを使用することは絶対にできない。ただ、早く入力しすぎるとアドバンシングガードになってしまうので、注意が必要だ。こうなるとミドラー側は、ジャンプで逃げるしかなくなる。垂直ジャンプから攻撃してくる人もいるので、ジャンプ攻撃に対するガードキャンセルの準備も忘れないようにしよう（攻撃判定の出が速いキャラなら有効）。

また、通常技と車が出るまでの間に、スーパーコンボで割り込むことも可能だ。が、カス当たりで少しのダメージしか与えられない場合が多いのだ。車を出したあとミドラーがジャンプ攻撃をしてくるようであれば、それを先読みして出すこともできる。この場合、アレッシーの「ウシウシウシッ」があてはまる。もちろん、読みがはずれればゲージを無駄に消費することになる。その点では、チャカは非常に優秀だ。ミドラーがジャンプをしても、「血華斬」で捕まえることができるのだ。



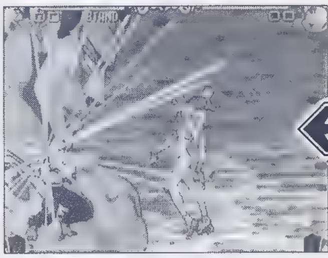
うむむ!今にも車が出てきそうだぜ!



車なんて回り込めばOKよ!さて、どうしてくれよう。



これがまた結構スキがない。しかし!



割り込んじゃうでし!これで車を使う気を失せさせるのだ。

ガードキャンセルも使うべし

ミドラーの本体モードダッシュ攻撃には、ガードキャンセルで返すという選択肢もある。この攻撃は2段技なので、比較的出しやすいだろう。たとえミドラーがダッシュ攻撃にキャンセルをかけて「ハープーンショット」を出したとしても、発射する前に攻撃を当てることが可能だ。だが、キャンセルをかけて出してきた技が「モーターショー」だった場合は、攻撃できずにくらってしまう。くらわないためにも、回り込みを重視していこう。回り込みなら、「モーターショー」だって回避できてしまうぞ。しかし例外もあり、承太郎はスタンドモードでないと、ガードキャンセルをかけても「ハープーンショット」をくらってしまう。もっとも承太郎の場合は、スタンドモード時の「スタープレイカー」で通常技と車の間に割り込めるので、あまり気にしなくてもいいだろう。

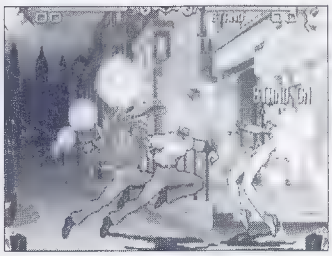


かなりGキャンセルはかけやすい。思い切っていこう。

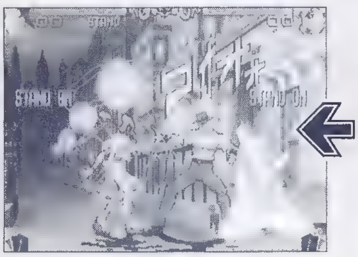
ノコギリにだって回り込みだ!

間合いが中間距離になったとき、非常にイヤなのが飛び出てくるノコギリだろう。本体モードからでもこの技は出せるので、結構やっかいだ。とくに、ダッシュから攻撃に入るキャラは困るはずだ。こんなときにも、やはり回り込み。上や下にくるノコギリもなんのそのだ。ただし、これは先読みで行なわなくてはならない。もしタイミングよく回り込むことができたら、⬇S＋強で投げてしまおう。このときのミドラーはかなり硬直が長いので、焦らず入力すべし。余裕があれば、連続技を叩き込むことも可能だ。飛び道具や突進技を持っているキャラならば、出して牽制しておいてもいい。

それと、ミドラーには空中でレバー入れ攻撃が、本体とスタンドモード時両方に存在する。この2つは、ガードしてしまえば確実に反撃が可能だ。前々号でスタンド時の空中・強は、私のミスでくらっても反撃可能とありましたが無理です。訂正してお詫び申し上げます。



ノコギリばかり使う娘はこうしてくれるわ!



はい!とりあえず投げておきましょう。これで懲りてくれい!

他キャラから見たミドラー

ポルナレフ

ジャンプ攻撃が主体のポルナレフは、空中ガードができない技を持っているミドラーには、非常に攻めにくい。

ある程度地上で闘わなくてはならないが、このときは本体モードでいつでも回り込みができるようにしておこう。

だが、ミドラーに接近することができれば、ジャンプ中攻撃を主体に攻めていきたい。ミドラーは、ポルナレフのジャンプ中攻撃に弱く、ほとんどの技をつぶすことができるのだ。近寄ったらまとわりつくように小ジャンプ中攻撃で、ガンガン攻めよう。

ミドラーがダッシュからの攻撃で押してきたときには、じっくり待って、スタンドモードのレバー後ろ中攻撃で突進を止めるといいぞ。

アレッシー

アレッシーは防御タイプのキャラなので、固めの絶好の的となる。これを回避するにはあまり長い時間スタンドをつけないで、基本であるガードキャンセル、回り込みなどをキッチリこなす。

その上でアレッシーならではの攻め込むポイントと言えば、背の低さを利用した割り込み。連続技になる場合はダメだが通常技をキャンセルしての（単発でも）『ハープーンショット』は、こちらがしゃがみ強攻撃を出すとスカるのだ。さらにスタンドモード時の強攻撃（円鋸）は全段ガードしない限りダッシュ（が必要ない場合もアリ）強攻撃で反撃可能。ただうまい相手はこういった隙を見せないかもしれないけどね。

アレッシー対戦攻略
セト神はエライねぇ〜

担当：アディオスToshi

今回はスタンドモード時の「知ってて得する」ネタを2つばかりご紹介。これらをフルに活用すれば、さらに嫌われること間違いなしだ。

またセト神の時代が来た！

スタンドを装着した際にとる攻撃方法の1つに「ダッシュ強攻撃」がある。威力が高く、ガードされても相手の体力、またはスタンドゲージをよく削ってくれるので、多用していって損はない。

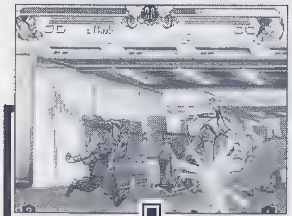
しかし、もっと重要なのはそれで入った後の選択肢。これを重要視し、せっかくつかんだペースをできるだけ長く持続させていくことが、スタンドモード時の1つの目標と言ってもいいだろう。

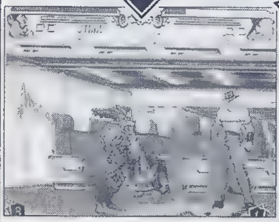
具体的な選択肢は左の写真の通り。いろんな間合いがあるので、近かった場合は通常のしゃがみ弱攻撃で押さえ込んだりもするが、注意しておきたいのが「ガキんちょがッー！」（スタンドモード時）の当たり方である。弱・中・強問わず、**それが相手キャラの体にかするような間合いだとガード不能技になるのだ。**

もちろん、こういった状況以外でも起き上がりに重ねたり、一度子供にした後の戻り際などにも間合いを調整して当てていくと有効。

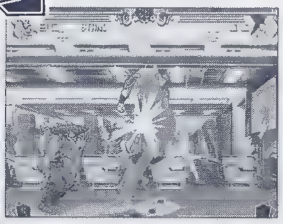
ただしジャンプで逃げられ、そのまま跳び込みに移行されると痛いのでほどほどに。またリバーサルで超必殺技を出してくる相手にも、多用は避けるべきだろう。

Sダッシュ強からの選択肢

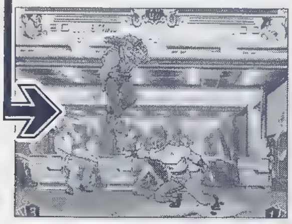




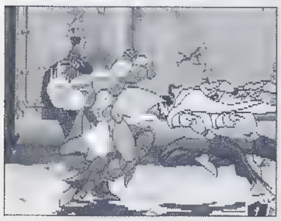
間合いが合えばガード不能！



跳ぶ相手には立ち中で落とす。これは結構効く。



細かい技を出してくる相手には跳び込むといい。



こうなったら投げ確定。画面端から逃がすな！

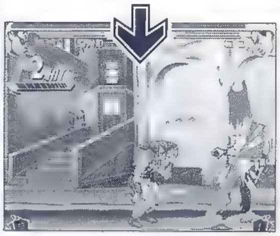
セト神ビルドアップ!?

セト神を使った、ちょっとした『裏技』があるので紹介しよう。操作方法は非常に簡単で、ダッシュ後攻撃ボタンを押した直後に前斜め方向にジャンプする。**するとダッシュ攻撃が出ている間にアレッシーが一瞬浮く**というものだが、タイミングはかなりシビア。ボタンを押すのとレバーを入れるのはほとんど同時だ。

で、これが成功すると中攻撃が小攻撃に変化したりするが、重要なのは硬化時間が短くなること。割といい連続技が成立するぞ。



アレッシーがこういう状態になると硬化が短くなる。



次に立ち中が連続技に。固めに使ってももちろんOK。

承太郎対戦攻略
ローリスクハイリターン！

担当：はまー

一撃必殺に保険をかける

承太郎の切り札とも言える『スターブレイカー』は、技が発動した後もいろいろと細工ができる。

まず、発動後にボタンを押しっぱなしにしていれば、パンチを出さずに「溜め」ることができる。これにより攻撃力が変化することはないが、一定時間溜めきればガード不能になる。本体モードであれば、本体の攻撃で時間を稼ぐことはできるが、相当長い時間粘らなければならない。

また、溜め続けている間にスタンドボタンを押すと、攻撃を出さずにキャンセルすることも可能。もともとガードされても隙の少ない技なので、実際に有効活用できるのは「明らかにバレてしまい、回り込みを狙われた」時。キャンセル後はすぐに動けるので、移動中の相手をすかさず投げてしまおう。

人間と妖怪の明るい未来を考える

「柵太郎さ、月華第二幕の企画ページやらない？」
「これは月華編集のマッスルさん。内容は？」
「わかりやすく、かつ月華のディープな部分に踏み込み、幅広い読者層に受け入れられる物が理想的だ」
「それじゃ、人気キャラのグラフィック重視に幕末エッセンスを加えたリリカルな企画でいきませんか？」
「それでいこう、信じているぞ」
数日後、留守中のマッスルさんデスク上に原稿を置いて私は逃げた。

人間不要!!



（遁走担当：福田柵太郎）

『幕末妖怪劇場』R

第二幕の新キャラは刹那や響だけではありません。あかりの劾鬼・百鬼夜行には完全新キャラが9体も追加されていたのです（笑）。それら秘密の妖怪情報を他誌に先がけ独占公開とまいりたい。

百鬼いるのか？ 新旧キャラ紹介

お歯黒べったり



婚期を逃し世をはかなんで自殺した娘の亡霊。江戸時代の既婚者はすべてお歯黒をつける習慣だったそうだ。
「お嫁にもらってあげるよ」と言えば消えるらしいので、百鬼夜行発動中にそっとつぶやいてあげよう。

かっぱ



知らぬ人はいないであろう日本妖怪の代表格的存在。その知名度の高さとおかっぱ頭に皿という愛嬌のあるルックスで数多くのビデオゲームに出演している。
もし月華に続編があるのならば、硬い甲羅と尻子玉奪取を武器に、プレイヤーキャラに昇格してもらいたい（オイオイ、剣劇じゃねーよ）。

火取り魔



ちょうちんの火などをとって食べてしまう石川県の妖怪。李烈火の天敵のような物の怪だが、ダメージに変化はない。

なまはげ



秋田県正月15日夜の行事。大きな鬼面をかぶった大人が各戸を訪問してまわる。なぜあかりに使役されるかは不明。

二口女



もう一つの口が後頭部にあり、自在に動く髪の毛で食物を口に運ぶぞ。

地獄門霊界クイズ



すいません、この2鬼はわかりませんでした。どなたかこいつらの名称（できれば特徴と出典も）と住所・氏名をハガキに記入して、お近くの妖怪ポストに投函してください。プレゼントありかも？

宛先：ゲーメスト月華第二幕「地獄門霊界クイズ」係

一つ目小僧



一反もめん



ぬらりひょん



ちょうちんお岩



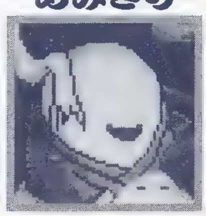
おとろし



しろぼうず



あみきり



油すまし



GUNBIRD 2

ガンバード2™

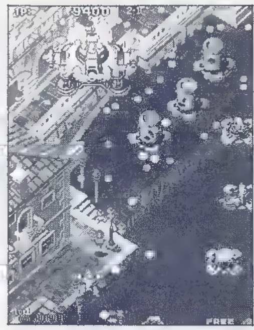
2周目攻略vol.3　イタリアステージ

2周目攻略第3回となる今回は、イタリアステージを攻略。中型機を接近攻撃で倒すためのゲージ調整が重要だ。

担当：善之字元帥&KMT

ガンバードの2周目を攻略するうえで焦点になるのが「道中のあちこちに配置されている中型機をどうやって片付けるか」という問題である。中型機は耐久力が高いため、できればすべて溜め撃ちか接近攻撃で倒したいところだが、周囲のザコ状況によっては近寄ることが難しかったり、あるいはそもそもゲージ量が足りなかったりして、うまくいかないことも多い。

今回攻略するイタリアステージには、中型機が全部で4機登場するのだが、このうち最も注意しなければならないのは2番目に出てくる中型機である。この中型機とは比較的ゲージ量が少ないときに戦うことになるので、できればゲージを使用しないパターンをマスターしたほうがいいだろう。



2機目の中型機に対してはゲージを使わずに戦わなければならず、非常に苦しい。

キャラごとの誤差

さて、ここからは具体的なステージ攻略に入っていくわけだが、パターンにはキャラによって誤差がある。あまりにも特異なパターンについては別記してあるが、微調整レベルで済むものについては下のワンポイントアドバイスを参考にしながら調整してほしい。

また、今回紹介するパターンは、ステージ開始時にレベル1以上の溜め撃ちゲージがあることを前提としているので、2周目の各面ボスを倒すときにはなるべくゲージを残すように戦おう（この面に限らず、どの面でもスタート時にゲージがあるほうがいいのだが…）。

2周目イタリア面 各キャラワンポイントアドバイス

アルカード

アルカードはショットパワーがないので、「2機目の中型機」地帯をショットだけで抜けるのがやや厳しい。きちんと撃ち込まないと中型機を倒しても押されがちな展開になるので注意しよう。もしも自信のない人はボムを使って抜けるのもひとつの手だ。

他の場所は持ち前のスピードとワイドショットが生かせるため、たとえパターンがズレてもそれほど問題ないだろう。

マリオン

イタリアステージでは距離をとって敵と戦う場面が多くなるため、マリオンの3方向ショットの「弾幕が薄い」という弱点が浮き彫りにされる。特に、水上戦車などの小さくて耐久力が高い敵に対しては、注意して正面のショットを当てていきたいところ。

その反面、サブウェポンは接近戦に強いので、たとえ押される展開になっても「潜水艦～ボム回収」地帯で遅れを取り戻せるぞ。

バルピロ

バルピロは接近攻撃・ショットともに強いので、中型機絡みの場所はまったく問題ない。

ただし、足の遅さがネックになるので、左右に振られる「入り江」と「ドクロ戦闘機ラッシュ」が問題。前者についてはレベル1溜め撃ちを左端に設置して、バルピロ本体を画面右で粘らせれば何とかなるが、後者についてはうまく座標が合うことを祈るしかないのがつらいところ。

タビア

タビアは接近攻撃の威力が低いため、中型機に対してはショットの撃ち込みも併用しながら戦っていこう。弱点であるショット幅の狭さも、スピードの速さでかなりカバーできるはずだ。その反面、注意しなければならないのはボスの2次形態。瞬間的な攻撃力が要求される場所なので、接近攻撃の攻撃力の低さが響いてくる。2次形態にどれだけのゲージを持っていけるかが勝負だ。

ヘイコブ

ヘイコブは非常に苦しい。まず、「2機目の中型機」をショットだけで倒すのは厳しいので、ここではボムを1発消費＋撃ち込みで倒すことになる。

次に、「入り江」「ドクロ戦闘機ラッシュ」地帯では、コントロールしづらいサブウェポンがどれだけ当たるかが鍵を握っている。

最後に、ボス1次形態の2段階めも難しい。接近攻撃1発＋撃ち込みで戦うしかないが…。

アイン

アインの弱点はショット幅の狭さだけだが、このステージにはショット幅の広さが要求される場所はないので、アインにとっては楽なステージといえる。

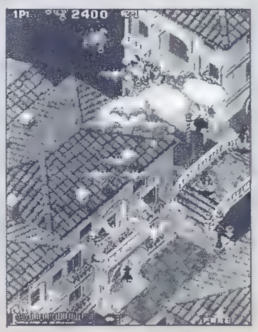
強いて注意すべき点を挙げるとするなら、「水上戦車を撃ち漏らさないようにする」ことだが、仮に撃ち漏らしたとしてもアインの足の速さならパターンの復旧も可能だし…。まあ、思う存分暴れ回ってやるとしよう。

1機目の中型機まで

ステージ最初は、画面上部から数機ずつ出てくるザコとの戦闘になる。ザコは破壊すると撃ち返し弾を撃ってくるものの、きちんと注意していれば避けるのはそれほど難しくないはずだ。

しばらく進むと、右の建物の陰から中型機が出てくる。そこで、あらかじめ画面上部まで移動しておいて、中型機の出現と同時に接近攻撃で倒してしまおう（ただし、ヘイコブはこの直後にボムを使うので、ゲージ温存のためにもショットで撃ち込むだけにしよう）。

このとき注意するのは、画面上部へ移動するときにザコを撃たないこと。もしも撃ってしまうと、接近攻撃を当てにいく最中に思わぬ方向から撃ち返しが飛んでくる可能性があるのだ。



まずは小型ザコがわらわらと。撃ち返しに注意しながら画面上部へと進もう。



中型機が出てくると同時に接近攻撃。撃ち返し弾を左に散らせればなおベター。

2機目の中型機

おそらくここがステージ最難関である。ここでのポイントは、

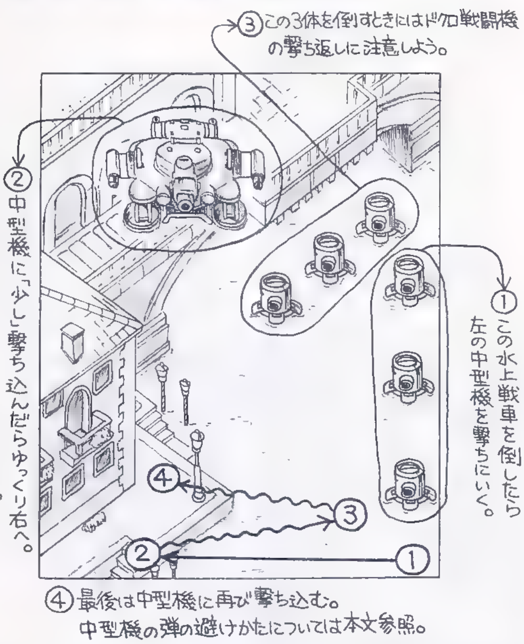
●6両の水上戦車をどれだけ手際よく倒せるか

●水上戦車との戦闘中に中型機が撃つ弾をどのように避けるか

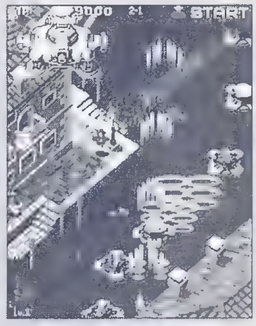
という点の2つ。まずは左図を見て、攻撃手順を把握しよう。

最大の難関は、左図③で橋の下から出てくる水上戦車を破壊した直後に中型機が撃ってくる「赤弾バラまき」と「白弾連射」をどう避けるかだが、これについては下の連続写真で見てもらったほうがわかりやすいだろう。

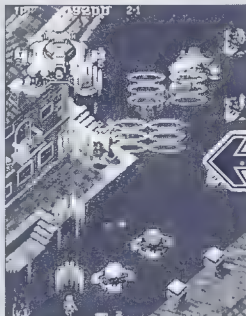
一応、ヘイコブ（ボムを使おう）以外のキャラは連続写真のパターンで安定するが、慣れるまでは非常に怖いのも事実。弾避けがいやならボムを使ってもいいだろう。



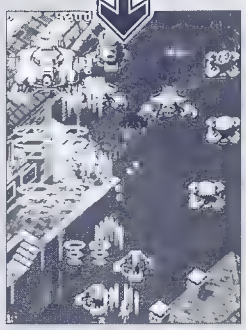
2機目の中型機をショットで倒す！



右から出てくる水上戦車3両を倒したらすぐに左へと移動。中型機が出てくる。



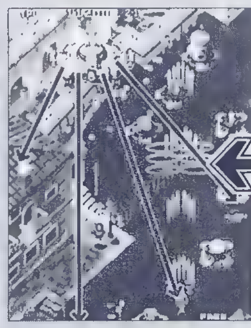
中型機の正面にきたら少しだけ撃ち込む。ここで倒す必要はないので無理せずに…。



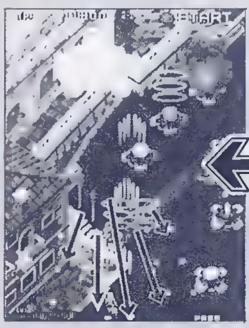
中型機が弾を撃ち始めるのが見えたら、「ゆっくり」右へと移動を開始しよう。



ドクロ戦闘機の撃ち返しに注意しつつ右へ。上の水上戦車にも撃ち込めるはずだ。



中型機が赤弾を撃ってきた。この位置にいれば弾は矢印の方向に向かうので…。



赤弾の隙間で白弾を避ける。レバーをコツンと入力すれば避けられるはずだ。

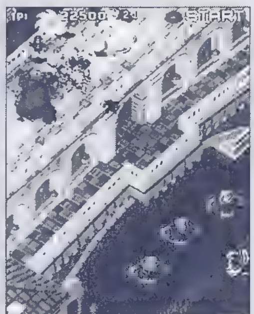
3機目の中型機

2機目の中型機を倒すと、すぐに橋の左上から戦車3両が出てくる。ここは上に重なって弾を封印しながら破壊してしまおう。

そして、戦車を破壊したらすぐに画面右へ移動し、3機目の中型機の出現と同時に接近攻撃で破壊する。ただし、このときタビアとヘイコブは要注意。

まず、タビアは接近攻撃の威力が低いため、中型機に追加でショットを撃ち込まないと破壊することができない。接近攻撃を当てたら下がりつつ撃ち込んで破壊しよう。

そして、ヘイコブについては、接近攻撃の威力は高いものの、破壊までに時間がかかるので、破壊前に動くと撃ち返し弾が思わぬ方向に飛ぶことがある。一瞬待ってから移動したほうが安全だろう。



橋の上に左から出てくる戦車3両を早めに倒して、画面右端へと移動しよう。



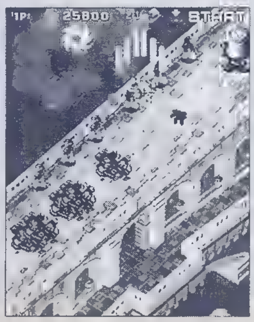
右端についたらすぐに接近攻撃を撃ち、中型機を倒す。撃ち返しに注意すること。

潜水艦～ボム回収

3機目の中型機を倒したあとは、左から戦車3両と続けて出現する。いずれも上に重なれば弾を封印できるので、出現位置を覚えて手際よく倒してしまおう。

ここでは、潜水艦を破壊するとボムアイテムが出現するが、問題は回収のタイミング。もしもこの場面で回収できないと、この後は敵の攻撃が厳しくなるので、下手をすれば画面外へ逃がしてしまう可能性がある。敵を素早く全滅させ、できれば次のザコが出てくる前に回収しておきたい。

※**封印**…戦車など地上敵との距離が一定以内になると、敵が弾を撃たなくなる現象。ガンバード2では、2周目の封印距離が狭くなっているようなので注意しよう。



潜水艦を破壊したら、右から出てくる戦車3両を封印（本文参照）して破壊し…



潜水艦が出したボムを回収。なるべく上からザコが出てくる前に回収したい。

入り江

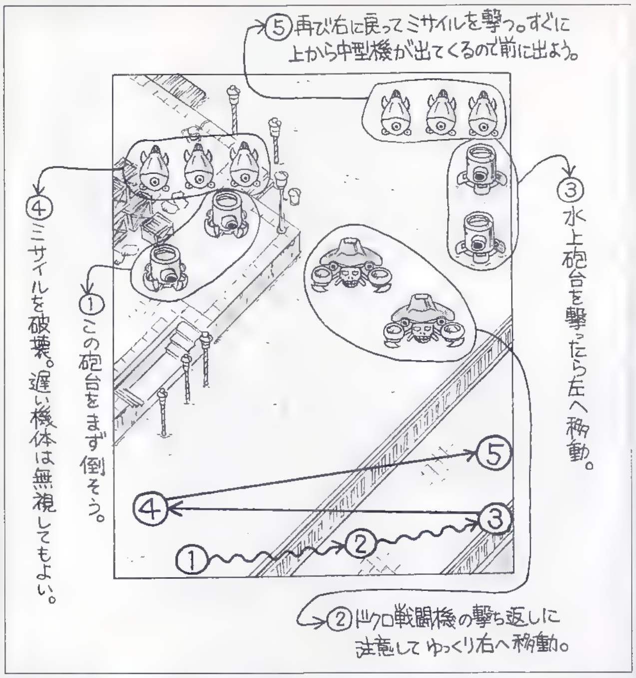
ボムを回収した後は、再び敵の攻撃が厳しくなる。まずは左図を見て、攻撃手順を覚えておこう。

この場面は左右に振られることになるので、速い機体と遅い機体とで大きくパターンが違ってくる。

基本的に、速い機体は左図の通りの手順で攻撃すれば大丈夫。注意点は④⑤で撃ち返し弾が散らないように気をつける程度か。

問題は遅い機体（バルピロ・ヘイコブ）だが、幸い両機とも溜め撃ちが設置タイプなので、①で戦車を倒したあとに溜め撃ちを設置し、画面左からくる撃ち返し弾に注意していれば何とかなるだろう。

また、どちらのパターンでも、⑤のミサイルを破壊したあとは画面上部に張りついて、中型機を接近攻撃で倒す準備をしておこう。



入り江突破 バルピロ・ヘイコブパターン



このあたりに溜め撃ちを設置して、左側の敵はすべて溜め撃ちに任せてしまおう。



溜め撃ちが破壊した敵の撃ち返し弾に注意しつつ、本体は右側の敵だけ狙う。

入り江突破 基本パターン



まずは左の戦車を破壊しつつ右へと移動。戦車は完全に破壊しておかないとヤバい。



右の水上戦車2両を破壊したらまた左へ移動する。左右に大きく振られる場面だ。



写真では見づらいが、左端から出てきたミサイルを破壊している。再び右へ移動。



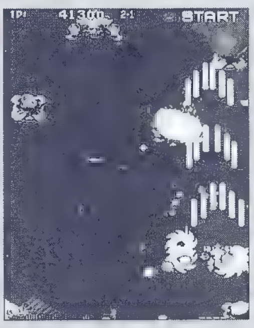
右端から出てくるミサイルを破壊したら、前に出て中型機を接近攻撃で倒そう。

ドクロ戦闘機ラッシュ

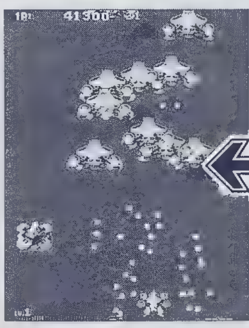
道中最後はドクロ戦闘機のラッシュ。ドクロ戦闘機が撃つ弾は1周目と同様、止まっていれば当たらないのでうまく活用したい（パターンA）が、直前に左右から出てくる水上戦車の処理に手間どると弾が散ってしまうため、ボムを使うしか抜け道がなくなる。

ここで速度が速い機体の場合は、水上戦車を倒した後、機体を大きく左に振ってから右方向へゆっくり移動することで、弾幕全体を大きく避けることもできる（パターンB）が、バルピロ・ヘイコブの2機体はAパターンに頼らざるを得ないのが苦しいところだ。

ドクロ戦闘機ラッシュ パターンA



左→右の順に出てくる水上戦車を破壊したら、早めに画面一番下で停止しよう。

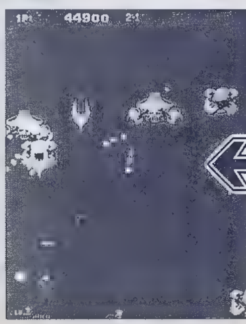


ドクロ戦闘機の弾は止まっていれば当たらない。ただし、安定度はイマイチか。

ドクロ戦闘機ラッシュ パターンB



右の水上戦車を破壊したら、大きく左に動いて右方向へのスペースを確保する。



ここからは撃ち返しを防止するためショットを停止。徐々に右へ移動を始める。



ドクロ戦闘機の数が増えてきた。ここで急いでしまうと右端で苦しくなるぞ。



引きつけが十分ならこの通り。足の速い機体ならかなり安定するパターンだ。

2周目 イタリア面ボス

アクア・グラッパー & アンカー・グラッパー

担当：KMT

1次形態 アクア・グラッパー

アクア・グラッパーは3つの交戦ポイントから構成されているので、交戦ポイントごとに分けて説明していこう。

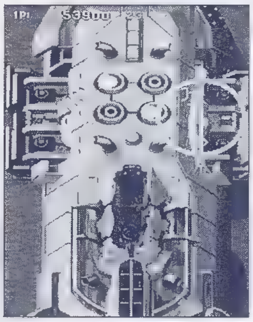
●第1交戦ポイント

ここは白弾砲台を端から順に撃っていけばいい。それほど難しくはないだろう。

●第2交戦ポイント

ここはキャラごとにパターンが変わってくる。

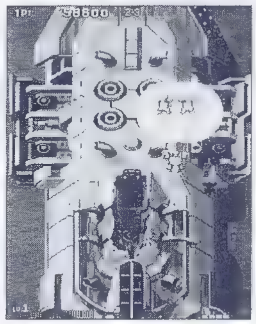
まずはアルカード・マリオン・タビアについて。この3キャラは、最初に右側の白弾砲台×2を出現と同時に接近攻撃で破壊する。続いて、すぐ左に移動し、左側の白弾砲台×2も接近攻撃で破壊するようにする。右側の白弾砲台×2を破壊したあとは、すぐに自機を



まずは右側の白弾砲台を、出現と同時に破壊する。出遅れるな！

後退させ、赤弾砲台をショットで撃ち込むようにすればOKだ。

バルピロ・ヘイコブ・アインは、前述の3キャラと同じように、まずは右側の白弾砲台×2を接近攻撃で破壊するのだが、このとき接近攻撃の範囲の広さを生かし、赤弾砲台にも接近攻撃を当てるようにする。接近攻撃を使ったあとは、左側の白弾砲台は無視して赤弾砲台を撃ち込む。接近攻撃のダメージが効いているので、すぐに破壊できるはずだ。

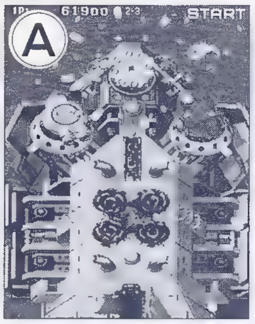


右側の白弾砲台を破壊しつつ、赤弾砲台に接近攻撃を当てよう。

●第3交戦ポイント

最初に右側の大型砲台を接近攻撃で破壊する。直後、中央の砲台が写真Ⓐのような弾幕を撃ってくる。これはボム表示の位置からちょっとずつ左に動いていけば避けられるようになっているので、右側の大型砲台を破壊したら、すぐにボム表示の位置へ移動するようにしよう。

さて、自機をちょっとずつ左へ



この弾幕は、この位置からちょっとずつ左に動いて避けていく。

と動かしていくと、途中で中央の砲台が撃ってくる弾幕が5WAYになる。が、かまわずそのまま左へと避けていき、左側の大型砲台をショットで破壊してしまおう。

このあと中央の砲台は白弾をバラまいてくるが、左側の砲台破壊後、すぐに右に切り返して写真Ⓑの矢印のように動き、弾幕自体を大きく回避してしまえば、簡単にやり過ごすことができる。弾幕をやり過ごしたら、中央の砲台の正面に移動し、ショットで破壊するようにしよう。



5WAYを避けきったら、一気に自機を動かすようにしよう。

なお、バルピロはレベル1溜め撃ちを、ヘイコブは接近攻撃を開幕に中央の砲台に発射することで、速攻で破壊することも可能だ。

2次形態 アンカー・グラッパー

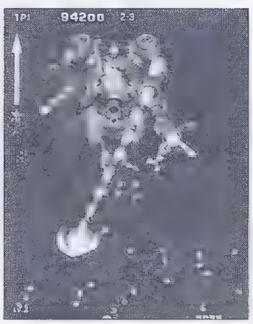
まずはボスの出現と同時に、左側のアーム2本に自機を重ね、接近攻撃で破壊する。ただし、タビアの場合は接近攻撃1回でアンカーアームを壊すことができないので、接近攻撃を2連射するようにしよう。

なお、開幕にボスは、写真Ⓒのような弾幕を撃ってくると共に、右側のアンカーアームを伸ばしてくる。しかし、写真Ⓒの弾幕は自機を動かさなければ当たらないし、ボスが伸ばしてくる右側のアンカーアームも、ボスの真横は死角となっている。自機を大きく動かしたりしない限りミスすることはないので、ご安心を。



この弾幕は、自機を動かさなければ絶対に当たることはない。

このあと、しばらくはボスの真横でショットを撃ち込むようにするのだが、ボスは2回目に右側のアンカーアームを伸ばしてくるとき、2回連続で自機を狙う針弾を4連射してくる。1回目の4連射は画面左端をちょっとずつ上に移動して避け、1回目の4連射が終わったらちょっとずつ下に移動して2回目の4連射を避けよう。



1回目の針弾4連射を画面左端で上へと避けていき、



避けきったらすぐに下に切り返し、2回目の針弾4連射を避けていく。

さて、2回目の針弾4連射を下に避けていくと、ちょうど3回目の右側アンカーアームによる攻撃がくる。この攻撃はいつもどおりボスの真横でやり過ごすようにするのだが、やり過ごしたらすぐに画面下まで後退するようにしよう。

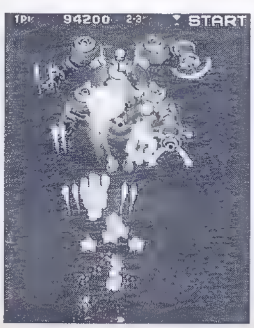


3回目の右側アームアンカーによる攻撃をボスの真横でやり過ごしたら、



画面下へと後退する。以後ボスとは画面下のほうで戦うようにする。

画面下に移動したあとは、ボスと正面切って戦うことになるが、すでに左側のアーム2本を破壊しているので、それほど苦戦はしないはず。溜め撃ちを1、2回ほど使って、ボス本体を撃ち込むようにしよう。

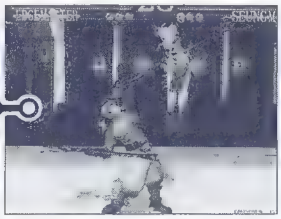


残っている右側のアームは、無理に破壊する必要はない。

キャリバー一口メモ

エッジマスター最強伝説!?

ラウンドごとにランダムでキャラが決定されるエッジマスター。1試合に同じキャラを2回引くようなことはなく、使いこなすためには相当の努力が必要だ。一部では、使用率の高いキャラほど出にくく、逆に低いキャラは出やすい、という憶測も飛んでいる。
　実はこのエッジマスター、以前紹介した固有の技以外にも、通常キャラとの重大な違いを持っている。それは攻撃力。ほとんどの技が微量ながらダメージが高く設定されており、場合によっては見た目で違いが分かるほどのものもある。これを考えると、理論上エッジマスターが最強ということに…ならないか。



例えば、アスタロスが得意とするⒷ+Ⓖ⇦からのコンボを決めてみる。



エッジマスターの場合、明らかにダメージが高い。これは結構違うかも。

可能性を広げるために

SOUL CALIBUR™
©(株)ナムコ

できる限りのことをし、
さらにできる範囲を広げる。
この繰り返しこそが、
確実なレベルアップにつながるのだ。

ミクロの世界では、こんなことも…
1フレームに隠された事実

対戦に直接関係するわけではないが、知っておくとちょっとイイ話を紹介しよう。

60分の1秒という細かい単位で区切られた、ソウルキャリバーの世界。このフレームという世界には、意外な事実が隠されていたりもする。ここでは、そんなミクロの世界に存在する特殊な現象を2つほど紹介しよう。

ペインフルフェイトのダメージ

ソフィーティアの持つエンジェルストライク(⇩⇧⇨Ⓑ)は、タイミングよく⇦方向にレバーを入れることで、打撃投げのペインフルフェイト(⇩⇧⇨Ⓑ⇦)へと派生する。追加ダメージは20と決して馬鹿にはできず、エンジェルストライクを使うときには、なるべくこのペインフルフェイトまで派生させたいところだ。しかし、受けつけ時間は5フレームほどしかなく、ある程度慣れないと成功させることすら難しかったりもする。
　ここまでは常識の範囲の話だが、実はこの技、⇦方向にレバーを入れるタイミングがベストであった場合、通常20のダメージが30へとアップすることをご存じだっただろうか。そのタイミングとは、全受けつけ5フレームのうち、最初の1フレームのみ。ソフィーティアのかけ声が「それっ」ではなく「ターッ」だったら成功の証だ。実戦で毎回成功させるのは、ハッキリいって無理だが…。



エンジェルストライク後、ばっちりのタイミングで⇦を入力。



すると、ダメージが10アップ！同時にかけ声も変化するぞ。

投げ抜けしてもダメージが…

投げ抜けすれば、投げのダメージはもちろん無効…、というのが、世の中の常識。しかし、この常識にそぐわないケースもある。それは、タキの崖渡(⇨➡Ⓑ+Ⓖ)だ。
　コマンド投げの抜けフレームは、通常7フレームしかない中、この崖渡だけは8フレームある。しかし、この8フレーム目で投げ抜けした場合、数回に分かれた崖渡のダメージのうち、最初の1ダメージのみ入ってしまうのだ。
　もちろん実戦では滅多に見られないことではあるが、ダメージは25と決して低くない。実際にこれが致命傷となってKOされたという事例もあるのだから…。

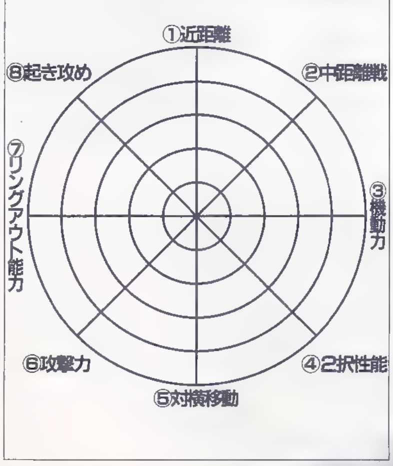


タキのコマンド投げは3抜け。しかし最後のフレームで抜けた場合は…、



25のダメージが入る。これでKOすると、かなり謎な感じに。

レーダーチャート解説



キャラクター能力分析レーダーチャートの見方

①近距離
近距離における技の強さ。技の発生速度が中心。

②中距離
中間距離における技の強さ。

③機動力
回避能力、8WAY-RUN技の性能など。

④2択性能
相手のガードを崩す能力。

⑤対横移動
横移動への対応力。

⑥攻撃力
ダメージ効率の良さ。

⑦リングアウト能力
リングアウトの狙いやすさ。

⑧起き攻め能力
ダウンに対する攻めの強さ。

今回は残りの3キャラと、総合結果を発表するぞ。

緊急告知：ナムコがドリームキャスト「ソウルキャリバー」掲載イラストを広く公募するぞ！優秀者はDC版にイラスト掲載&DC版キャリバーをプレゼント!!応募は、封書or官製ハガキで。データ投稿も可。

最高クラスの機動力で圧倒せよ!



タキ



●総評
近距離での押し能力と機動力はもちろんトップクラス。さらに技術次第では、起き攻めのラッシュも強力なものに変化する。短所をカバーするよりも先に、長所を伸ばすことを考えたい。

中間距離における選択肢

中間距離から攻め込む上でもっとも基本になるのは⇨➡Ⓐ Ⓑ Ⓑ Ⓑ。ガードされても反撃を受けず、かつ移動にも強い。1~2発目の間はディレイが可能なので、途中止めや⇨➡Ⓐ~宿を交え、ラッシュへのつなぎとして活用したい。

発生の早さや判定の強さでは最強レベルとなる⇨➡Ⓚも魅力的だ。ただし、ガードされたときの隙は大きく、ヒットさせても有利にはならないことに注意しよう。

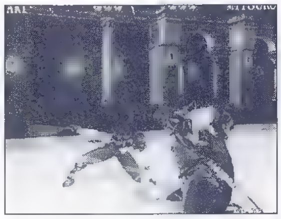
これらの2つ以外で挙げるとすれば⇩Ⓐ+Ⓚ。こちらも判定の強さはなかなかのもので、ガードされたときのリスクも低い。ダウン状態にもヒットするので、中距離での起き攻めにも活用したい。


⇨➡Ⓐからの派生技は、中間距離から攻め込みたいときの基本技となる。

ラッシュ中も基本2択を忘れずに

Ⓑスタートの連携を軸としたラッシュは、タキのもっとも得意とする戦術である。既成の連携に宿、及びそのキャンセルを加えれば、多種多様な攻めが構成できる。

ただ、ここで注意してほしいのは、決してワンパターンにならないこと。ラッシュ中もしっかり2択になるように考えた構成をしたい。


⇗Ⓐも立ちガードを崩す上で有効な技だが、ガードされたときが怖い。

注目したいのは、⇗Ⓚや⇩Ⓐ Ⓚ、しゃがみ中Ⓐ+Ⓚ Ⓚといった細かい下段攻撃。削り程度だが、〃立ちガード1択〃を阻止するネタにはなる。

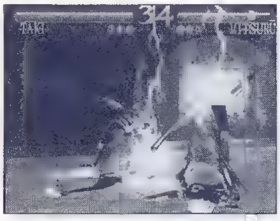
Point 決め手となる攻撃

決め手となる武器の1つは、高い機動力を生かした移動からの鉄砲駆。近距離でのラッシュ中に効率よく上下の8WAY-RUNを使い、相手の反撃をかわして⇗or⇘方向走り中3の鉄砲駆を叩き込もう。

そして、もう1つは式妖弾(⇦Ⓑ+Ⓚ)。先端、あるいは側面部分の〃強い攻撃判定〃を活用し、ラッシュ中に相手のガードを崩す。Ⓑ Ⓚをガードさせたあとや、⇨Ⓑヒット後が主な狙いどころだ。

また、式妖弾は起き攻めにもかなりの効果を発揮する。

鉄砲駆ヒット後や⇨➡Ⓑ+Ⓖ後は自然と間合いが合うほか、式妖弾~Ⓑ Ⓚのコンボを決めたあとも、間合いを合わせての式妖弾がかなり有効な起き攻めになるぞ。


最大活用したい式妖弾。先端部分を当てるように間合いを調節しよう。

対処されたときこそ真価が問われる



ヴォルド



●総評
初期の頃は面白いように攻めが継続できたヴォルドも、対処法が発覚するにつれ、思い通りの戦術が取れなくなってきた。今こそ普遍的な戦術を確立し、安定した勝利を目指す時だ!

背向け技を再確認

背向けに対する対策が練られた今日、背向けに移行する技も厳選されてくる。

⇩Ⓑ⇦と⇦Ⓑ Ⓐの2つは、その後の連携を警戒させられる分、スムーズに背向けに移行できる例。特に⇦Ⓑ Ⓐは隙が少なく、⇦Ⓑ Ⓐ Ⓐが連続ヒットするため、かなり使いやすい。また、立ち途中Ⓚやしゃがみ中⇗Ⓑのように、距離が離れる技もポイントが高い。

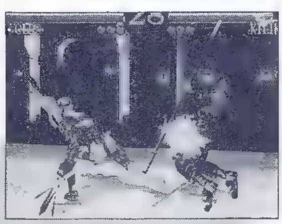
そして、今回もっともお薦めしたいのが、⇩⇗⇨Ⓐ⇦Ⓐ。中段~中段と流れるこの連携は、2発目がカウンターヒットすると回復不能のよろけを誘発するほか、前述の⇦Ⓑ Ⓐと同じく振り向きⒶまで連携させることができ、ガードされても不利にならない。


⇩⇗⇨Ⓐ⇦Ⓐは重要な背向け技の1つとなる。隙を見て使っていこう。

立ち合いのポイント

通常の立ち合いは、⇨➡Ⓐ+Ⓑ Ⓚを中心に考える。これを警戒させて相手の動きを制限したのち、威力の高いⓀ+Ⓖを狙っていこう。投げ抜けを入れてくる相手には、Ⓑ+Ⓖとの使い分けで対処する。Ⓑ+Ⓖは若干間合いが広く、近距離戦でも使いやすい。

また、牽制としては⇧or⇩方向走り中Ⓚがお薦め。カウンターヒットでダウンを奪えるほか、ノーマルヒット後もヴォルド側が大きく有利になる。攻撃の起点としては最適の技といえよう。


移動から下段を突く⇧or⇩方向走り中Ⓚ。攻撃の起点に活用したい。

Point 背向けからのバリエーション

背向け技がヒットしたら、いざ攻勢に出る。中、下段の2択はもちろん、振り向き投げなども選択肢の1つだ。ここでは、バリエーションを増やすための技を紹介しよう。

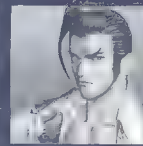
まずは、⇩Ⓐ+Ⓚ~⇨➡。中↓下段と素早く流れる連携で、最速で出せればかなりガードしにくい。⇩Ⓐ+Ⓚ中に⇨を連打する感じで出そう。

また、Ⓐ+Ⓑ Ⓖも重要な技。ジ・ラックに移行させることでヒット後に起き攻めしやすいほか、ガードされても同じ要領で最速の⇨➡を出せば割り込まれない。

一方、当てておいしい技は⇦Ⓑ Ⓑ。ヒット後はその場受け身にも入る⇗Ⓑ、または移動受け身に対してヒットする⇗Ⓐで攻め立てよう。


背向けからの⇦Ⓑ Ⓑヒット後は、受け身を狙った起き攻めのチャンス。

構えに対する深慮は無用



マキシ



●総評
マキシのウリは、各種構えを駆使した流れるような連携。だが、それも今では対戦スキルの向上によって対処され始めた。この状況を打破するためにも、相手の心理を突いた攻勢を見出せ。

⇦Ⓑからの攻勢を再考する

マキシの主力武器として⇦ⒷⒷⓀが挙げられるが、この技が通用していたのは過去の話。上級者の間では「3発目の上段をしゃがんでかわし、反撃を確実に決める」というのがステータスになっている。そこで必要になってくるのが相手の心理を突いた連携攻撃。

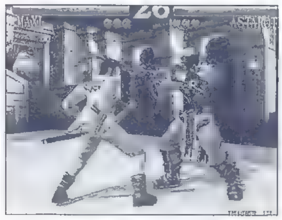
⇦Ⓑをガードした相手は前述の反撃という大きなメリットがあるため、3発目を警戒する。なので、ここではまず⇦ⒷⓀと⇦ⒷⒶの下段によるガードの揺さ振りを仕掛けていこう。特に、⇦ⒷⒶは硬直が少ないので、投げなどへスムーズに連携させられる。さらに、中段のⓀへの派生があるため、2発目止めとを使い分ければ2択を迫れるぞ。



⇦ⒷⓀ、または⇦ⒷⒶによるガードの揺さ振り。まずは、これが基本だ。

⇦Ⓑ応用戦術 七星転生とキャンセル

⇦Ⓑからレバーを➡に入れると、玉衡へ移行。玉衡は下段のⓀを出すことができ、攻撃発生が早いため、相手のガードを崩すのに最適だ。ただし、玉衡は強力な中段がないため、Ⓚを読まれた場合に有効な技がない。そこで、構えをⒼでキャンセルし、中段へ連携させる選択肢を組み込む。このとき再度、⇦Ⓑにつなげれば攻勢がループする。これらでプレッシャーを与え、キャンセルに対して手を出してくると読んだなら、⇦ⒷディレイⒷⓀを出してやろう。

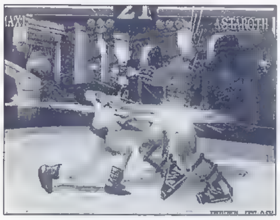


⇦Ⓑ後、一歩前進すると玉衡。Ⓚとキャンセル～⇦Ⓑで攻め立てる。

Point 大ダメージ源ここにあり

⇧方向走り中Ⓐはガードされてもまったく隙がなく、相手より2フレーム先に動くことができる。そのため、ガードされても⇩Ⓐを出しておけば、相手の攻撃のほとんどを止めることが可能だ。また、カウンターヒット時には⇩⇧⇨Ⓚによる地上コンボが成立する。しかも、その⇩⇧⇨Ⓚのあとは⇩Ⓐで起こすことができ、大ダメージを奪った上、さらに攻め続けられる。

ガードされてもなにも問題はないので、8WAY-RUNで相手の攻撃を避けたあとは積極的に出していっていい。ただし、注意してほしいのは、横切りのわりに攻撃判定が小さいということ。意外にも相手の8WAY-RUNにかわされやすいのだ。



⇧方向走り中Ⓐでプレッシャーを与え続けるのもひとつの戦術。

最強のキャラクターは誰だ!
能力分析総括

今まで分析してきたキャラクターの能力を総括し、最強のキャラクターは誰なのかを考えてみよう。

まずは、3回に分けて特集してきたキャラクター能力分析の結果を表にまとめてみた。1つ注意してほしいのは、この数値の総計がキャラクターの強さランクに直結するもの……ではないということ。個々の数値の重要度に違いがあることはもちろん、これら以外にも対戦に関わる要素はある。この結果はあくまで参考程度にとどめておいてほしい。

	近距離	中距離	機動力	2択性能	対横移動	攻撃力	リングアウト能力	起き攻め	合計
御剣	4.5	4	3	5	3.5	4	3	4	31
吉光	5	2	3	3	3	4.5	2.5	2.5	25.5
ソフィーティア	4	2	5	2.5	3	3	1.5	3.5	24.5
リザードマン	3	3.5	4	3.5	3	3	3	3	26
キリク	2	3	4	3	3.5	1	1.5	1	19
ソン・ミナ	2	4	5	4	4	2	2	4	27
シャンファ	4	1	5	3.5	3	2.5	1	2	20.5
ファン	2	2.5	3.5	2	1	3	3	2	19
マキシ	3	3	3	1	3.5	4	1.5	2	19.5
タキ	5	1	5	2	3	2	1	4.5	23.5
アイヴィ	2	4	4.5	2.5	1	3	3.5	3.5	24
ヴォルド	1.5	4	2.5	3	3.5	3	1.5	3	22
ナイトメア(ジーク)	1	4.5	1	2	4	4	4.5	2.5	23.5
アスタロス	2	5	1.5	5	4	5	5	5	32.5
ロック	2	5	1.5	5	4	4.5	5	5	32

世間で語られる"最強説"を追う

まさに"安定"御剣説

バランスという上で、この上ない能力を持つ御剣は、やはり最強というにふさわしい。レンジ別、対横移動、ガードを崩す技、起き攻め…すべてにおいて適した技を持ち、バツグンの安定感で他の追随を許さない。能力分析の結果も、やはり高い点数を示している。

ただ、強い御剣を目指すためにはそれらの使い分けを自然にできなければならず、ある程度の修練が必要なキャラクターともいえる。良くも悪くも実力がそのまま勝率に直結するため、強いから勝てる…という風に簡単にはいかないのもまた事実だ。

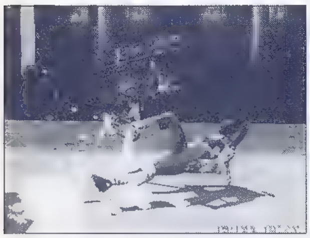

⇩Ⓚ Ⓑと⇧Ⓑによる起き攻め2択も強力。状況別の戦術が最重要課題だ。


攻守に安定感を見せる御剣。強さを引き出せるか否かはプレイヤー次第。

近距離最強キャラ吉光説

近距離戦で最高点を記録した吉光も、最強候補の1人だ。中間距離や起き攻めなどにアラが見られるとはいえ、立ち回りがうまくなれば十分にカバーできる部分でもある。

欠点は、"一点集中型"になりやすいこと。強力な技と使えない技がかたより過ぎているために、バリエーションという意味ではやや乏しい感も強い。すぐに強くなれるお手軽感が、最後の伸びに悪い影響を及ぼす可能性も…。1発のダメージが大きいだけに、最終的にはプレイヤーのセンス次第、という結果が待っているのかもしれない。


弱点を埋める術も十分に持っている。特殊な技を使いこなす技術も必要。


1発が大きいだけに、闘い慣れからくるセンスも必要なキャラクターだ。

多彩さが吉と出るかシャンファ説

中間距離に不安はあるが、近距離戦での2択バランスと最高点がついた機動力は光るものがある。多彩な技で構成された隙のない攻撃連携は、相手にとって間違いなく脅威となる。御剣と同じくテクニカルな部分が多く、最後まで伸びそうな勢いだ。

しかし、連携の多くが刻みで構成されているだけに、読み合いに頼る部分が多いのは不安要素。相手に思い切った対応をされた場合、決定的なダメージを負うことも少なくない。守勢に回ったときにどれだけ的確な対応ができるかが最大のカギとなる。


読み合いの回数が多くなるため、安定性に少し欠けるのが弱点か。


多彩な技と機動力を生かした攻撃がウリ。はまったときの強さは本物。

すべてを凌駕する"一芸"アスタロス説

結果、総合ポイントでトップになったアスタロス。最大の欠点となるはずの近距離戦も、それを上回る長所がそれを十分にカバーしている。この結果を生んだポイントは、ダメージ効率の良さと、厳選された打撃技の汎用性だ。

ほかの3キャラと一戦を画すスタイルであるため比較は難しいものの、上位に食い込んでくることは確か。勝負を決定づけるのは読みによる確率の問題になるが、常に完全2択を迫れるというその特性から、ある意味もっとも安定した性能を持つキャラクターになるのかもしれない。


ダメージ効率の良さ、リングアウト能力の高さがこの強さを生んだ。


限定された技による完全2択は、ある意味普遍的な強さにつながる。



やるほどに味わい深い！

RAYCRISIS

レイクライシス



**前号に引き続いての、稼ぎ攻略第2回。
今回は水中エリアを徹底的に攻略していきたいと思う。
なお、使用機体とMAPに関しては、前号と同じく、
WR-01RとMAP NO.5の組み合わせで進めていくぞ。**

担当：KMT　



CONNECT AREA WATER

パターンになりきらない場所が多いが、うまくアドリブで対応していこう。目標はボス前600万オーバーだ！

今回攻略する水中エリアは、出現する敵のほとんどが空中物で構成されているため、敵の配置が非常に把握しづらい。そこで、今回の水中エリア攻略は、ページの左側に載っている各場面での敵配置を見ながら読んでいってほしい。

シーン1

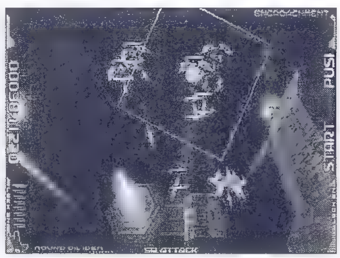
エリア開始直後のこの場面では、アイテムキャリアを画面右下に出現させて集中ロックをかけ、レーザーを発射する（アイテムボックスは、レーザーを発射する前にショットで破壊しておくこと）。

すると、この場面の浮遊機雷E02×5、シーン2で出現する浮遊機雷E02×5とレーザー砲台×3を爆風に巻き込み、一気に倒すことができる（獲得できる点数は18万点前後）。ただし、爆風の広がり方によっては敵が残ってしまう場合もあるので、そのときは残った敵をショット、またはレーザーで倒してしまうようにしよう。

さて、この場面の浮遊機雷E02×5の処理がよっぽど遅くならない限り、このあとに戦闘機E50（200点）が4機出現してくるはず。

ここは戦闘機E50の撃ってくるミサイル（50点）を利用して8ロックするのだが、戦闘機E50×4→ミサイル×4という順にロックしてはダメ。簡単で安定もするが、はっきりいって安い。

高得点を狙うなら、戦闘機E50×3→ミサイル×4→戦闘機E50の順にロックしてレーザーを発射するようにしよう。うまくいけば、最後にロックをかけた戦闘機E50で512がゲットできるはずだ。



画面奥の戦闘機を残したほうが、安全に512を狙える。

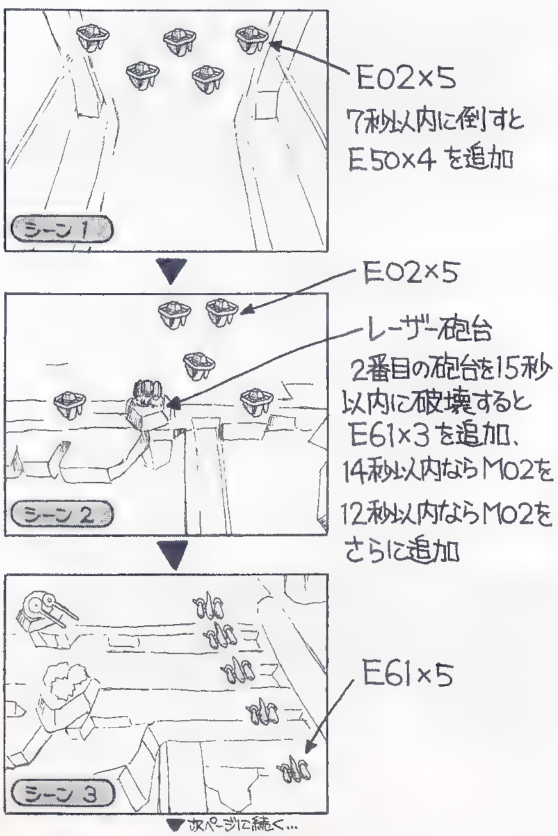
シーン2〜3

シーン1での集中ロックによって、浮遊機雷E02×5とレーザー砲台×3はすでに倒しているはず（残っている場合はロックして倒しておくこと）。そのため、シーン2〜3にかけて出現する敵は、人型兵器M02が2機と戦闘機E61（100点）の3機編隊、それと戦闘機E61の5機編隊だけである。

ここでは、1機目の人型兵器M02に集中ロックをかけてレーザーを発射し、続いて出現してくる2機目の人型兵器M02、戦闘機E61の3機編隊と5機編隊を爆風で巻き込むようにする（獲得できる点数は20万点前後）。

ただし、2機目の人型兵器

水中エリアの敵配置



▼次ページに続く…

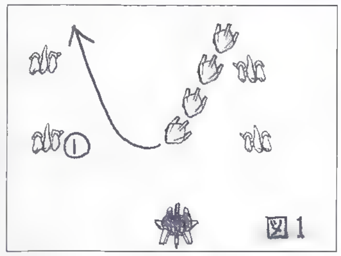
M02は集中ロックの爆風だけでは倒せないことがあるので、1機目の人型兵器M02にレーザーを発射したあと、2、3発レーザーを撃ち込んでおくようにしよう。


1機目のM02がミサイルを発射すると同時に、レーザー発射。

シーン4～5

まずは画面下から出現してくる戦闘機E08（100点）の3機編隊をロックする。続いて画面左側から戦闘機E20（100点）の5機編隊が出現するので、こいつらを左に移動しながらすべてロックし、レーザーを発射する。

このあとは戦闘機E61が4機と戦闘機E09（100点）の8機編隊が出現してくる。ここでは、まず画面左端手前の戦闘機E61をロックして素早く倒す。続いて、敵弾を少しずつ右に避けていきながら、画面右上から次々と出現してくる戦闘機E09の8機編隊をロックしていく。最後尾の赤いやつをロックしたらレーザーを発射しよう。

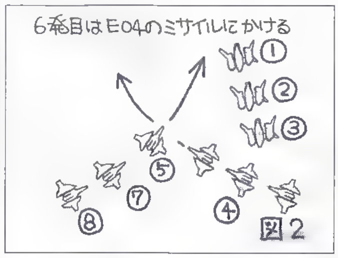


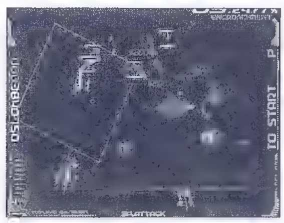
①のE61を素早く倒してから、E09をロックしていこう。

シーン6～7

まずは画面右側から戦闘機E20が3機、続いて画面の左右から戦闘機E04(200点)が6機出現してくるのだが、ここでは左の図のように敵をロックしてレーザーを発射する。敵にロックをかけていくのが遅れると、8発目のロックを戦闘機E04にかけるとき、ミサイル（戦闘機E04が撃ってくる）にロックがかかってしまうので注意しよう。

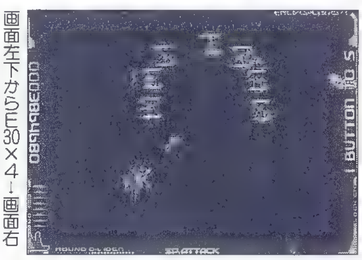
このあとは、画面下から戦闘機E61が6機出現してくる。ここでは、まずさきほどの戦闘機E04の残り2機をロックする。あとは、戦闘機E04の撃ってくるミサイルと戦闘機E61にロックをかけていき、ロックが8発分かかったらレーザーを発射する。ここは完全にパターンにならないので、うまくアドリブで対応するようにしよう。




E04が撃ってくるミサイルに注意しつつ、敵をロックしていこう。

レーザー発射後は、画面右下と画面左下から戦闘機E30（100点）が4機ずつ出現してくる。こいつらは、画面中央あたりで待ちかまえ、まず画面左下から出現してくる4機をロックするところから始める。

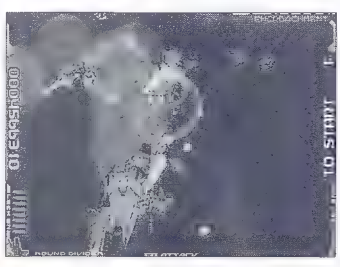
続いて、左に移動しながら画面右下から出現してくる4機をロックしてレーザーを発射するようにしよう。

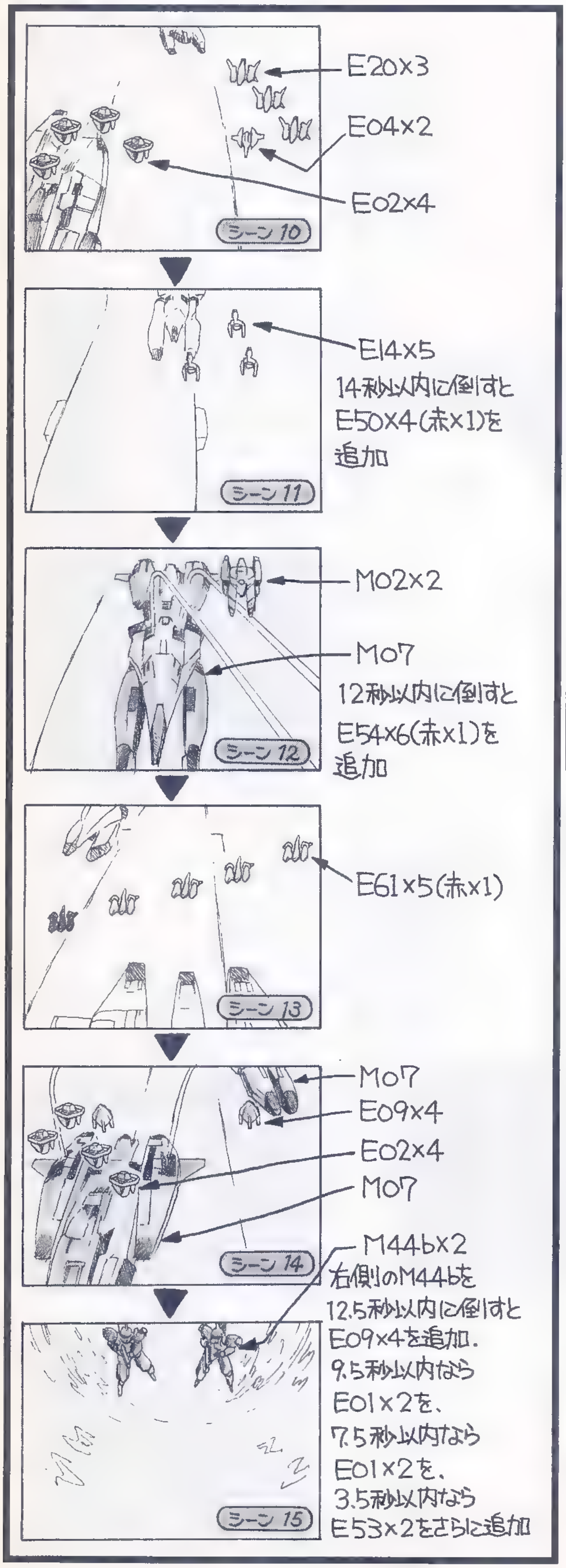

画面左下からE30×4→画面右下からE30×4の順にロック。

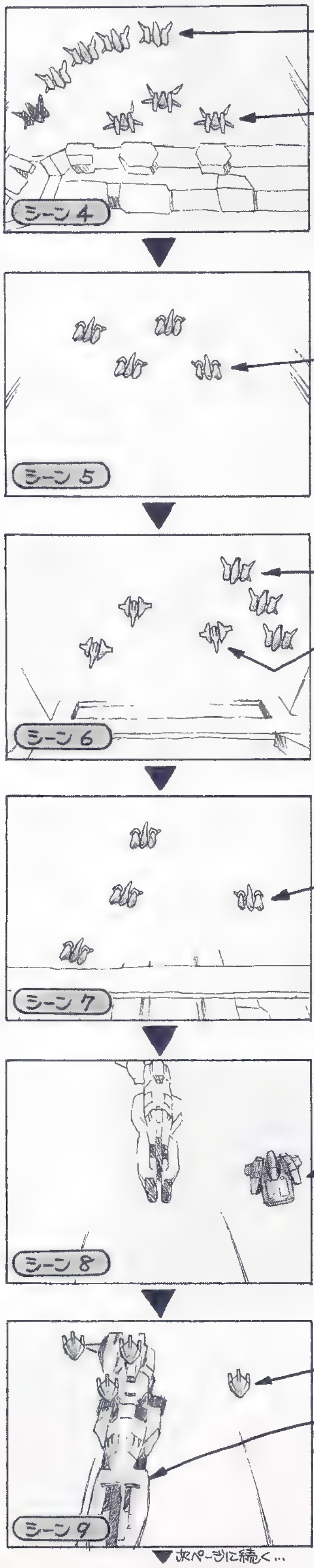
なお、シーン7の場面では、姿は見えないが、画面右側にシーン9の戦艦M07が出現していて、ロックをかけて倒すこともできる。が、ここで戦艦M07を倒してしまうと、シーン9でビットE53が出現してきて厄介なことになってしまう。そのため、ここでは戦艦M07を倒さないようにしよう。

シーン8～11

シーン6～7の場面で戦闘機E30×8をパターンどおりロックしていれば、ここで出現するアイテムキャリアは画面右下から出現してくるはず。まずは、この画面右下から出現してくるアイテムキャリアに集中ロックをかけて、レーザーを発射するようにしよう。そうすると、シーン9に出現する敵と、シーン10の浮遊機


集中ロックの爆風で、一気に敵を巻き込んでしまおう。



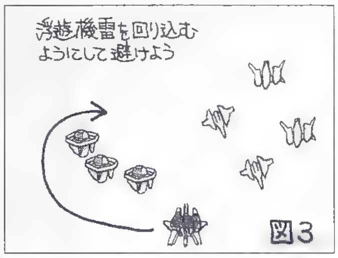


▼次ページに続く…

雷E02と戦闘機E20の一部を巻き込み、25万点前後の点数を獲得できるぞ。

レーザー発射後は、爆風に巻き込みきれなかった戦闘機E20をロックして倒す。戦闘機E20を倒したら、浮遊機雷E02を左の図のように自機を動かして避け、戦闘機E04を2機ロックしよう。

なお、浮遊機雷を避けるとき、画面下に戦闘機E14（200点）が5機出現してくるが、ここではこいつらにロックをかけないようにすること（シーン12で、集中ロックの爆風に巻き込んで倒す）。



シーン12〜13

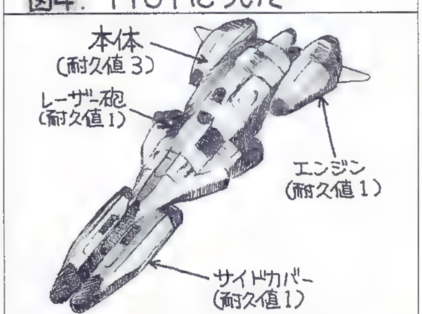
戦闘機E04を2機ロックしたら、画面前のほうに出て、戦艦M07と戦闘機E04が撃ってくるミサイル、戦艦M07のサイドカバー（左の図を参照）をまとめてロックしていく。

ロックをかけていくときは、途中の順番はそれほど気にしなくてもいいが、8ロック目はできるだけ点数の高い戦艦M07の右側のサイドカバーにかけるようにしよう（ただし狙いすぎてミサイルにやられないように）。

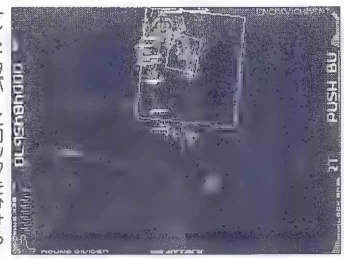
さて、このあとは戦艦M07本体と残りのパーツをまとめてロックしてレーザーを発射するのだが、すでにサイドカバーが2つとも壊れている場合は、ロック数が1つ足りないはず。そこで、サイドカバーが両方とも壊れている場合は、低空から上昇してくる1機目の人型兵器M02に1回だけロックをかけるようにする。ロックをかける順番としては、レーザ砲×2→戦艦M07本体（3回）→左のエンジン→人型兵器M02→右のエンジンといった感じになる。

ロックをかけたあとはすぐにレーザーを発射せず、ワンテンポおいてからレーザーを発射する。すぐにレーザーを発射してしまうと、戦闘機E54×6が出現してきてしまい、このあと2機目の人型兵器M02に集中ロックがかけにくくなってしまうので注意しよう。

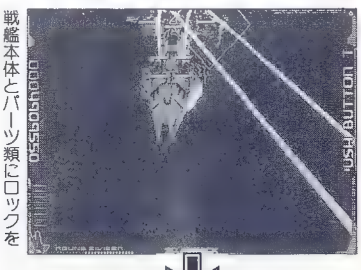
図4. M07について



本体	1000点
サイドカバー(右側)	200点
サイドカバー(左側)	100点
レーザー砲	100点
エンジン	200点



サイドカバーにロックをかけるときはミサイルに注意すること。



戦艦本体とパーツ類にロックをかけたあと、


すぐにレーザーを発射すると、E54が出現してきてしまう。



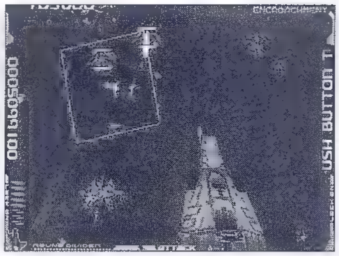
ワンテンポおいてレーザーを発射すれば、E54は出現しない。

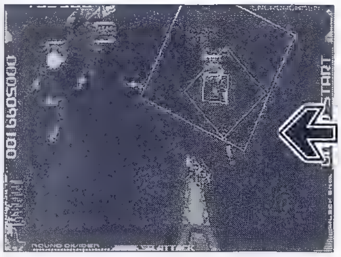
なお、レーザーを発射したあと、1機目の人型兵器M02は、レーザーを撃ち込んで速攻で破壊する。

続いて、2機目の人型兵器M02が上昇してくるが、こいつには集中ロックをかけ、すぐにレーザーを発射する。もしうまくいけば、シーン11の戦闘機E14×5が上昇してきたところを爆風で巻き込み、戦闘機E50が4機出現してくるはず。

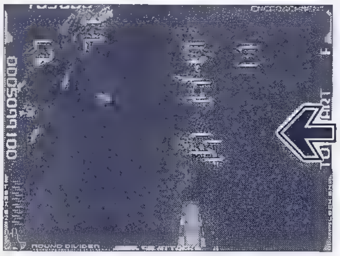
戦闘機E50が4機出現してきたら、こいつらの撃ってく

るミサイル、画面左側から出現してくる戦闘機E61と合わせてロックする。基本的な敵のロック順は、画面左側の戦闘機E50×2→戦闘機E61・画面右側の戦闘機E50が撃ってくるミサイル×4→赤い戦闘機E50となる。ここでうまくいけば、赤い戦闘機E50で10万2400点をゲットできるはずだ。





まずは画面左側のE50を2機とE61を1機だけロックする。



最後に右端の赤いE50をロックしてレーザーを発射しよう。

最後に右端の赤いE50をロックしてレーザーを発射しよう。

シーン14

ここでは、まず戦艦M07にサイドカバー×2→レーザー砲×2→本体（2回）→エンジン×2という順にロックをかけてレーザーを発射する。

レーザーを発射したあとは、次々と敵が出現してくるが、ここでは敵弾を右に避けながら敵をロックしていく。ロックする敵は適当でいいから、とりあえず敵を8機ロックしてレーザーを発射するようにしよう。

シーン15

ここでは中ボスM44bに弾を撃たせてからボムを使うようにするのだが、実は都市エリアボスでボムを使ってから、ここまでにゲージが溜まるかはかなり微妙なところといえるだろう。

もし、毎回ゲージが溜まらずここでボムが使えないという人は、都市エリアボスと戦うとき、ボムを使ったあとに集中ロックだけを使わず、ある程度目押しでレーザーを撃ち込むようにしてみるといいだろう。

というのも、集中ロックで撃ち込むより、目押しでレーザーを撃ち込んだほうがゲージの溜まりが早いからだ。

これでもダメなら、若干点数は落ちるが、シーン8かシーン12のどちらかで集中ロックを使わずに敵を倒すしかないだろう。

なお、ここでのボムの使い方については、左の連続写真で説明しているとおりなので、そちらを参考にしてほしい。56万or64万点稼ぐことができるぞ。

さて、今回の攻略はここまで。次号では、今回攻略しきれなかった水中エリアボスと砂漠エリアを攻略する予定。楽しみに待っていてほしい。

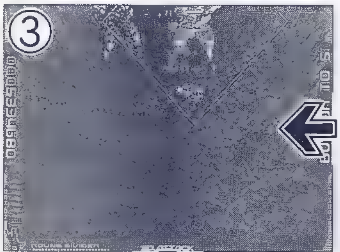
シーン15 ボムの使い方



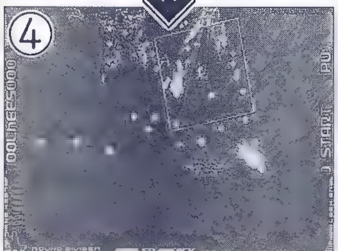
①まずは左側のM44bにレーザーを4発撃ち込む。



②続いてこの位置で右側のM44bが自機に近づいてくるのを待ち、



③ショットを撃ち込みながら、レーザーを2発撃ち込もう。



④このあと左側のM44bが弾を撃ってきたら、自機を後退させ、



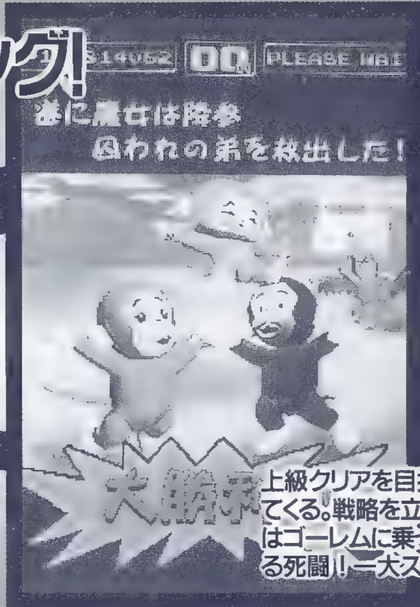
⑤画面一番下まで後退したら、ボムを使うようにしよう。

人間の限界に挑戦した、超マニアックシューティング！

てんこもりシューティング

TENKOMORI SHOOTING

TM





上級クリアを目指せばこのゲームの深さが見えてくる。戦略を立ててクリアを目指そう。最上階ではゴーレムに乗ったポリゴン魔女とサルが息詰まる死闘！一大スペクタクルを繰り広げるぞ。

担当：石井ぜんじ（サルぜん）

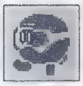
てんこもりシューティングは、一見お笑いシューティングのように見えるが非常にマニアックなゲームである。今からでも遅くない。むしろ、基板を買ってやり込むと、シューティングの奥深さをとことん堪能できるだろう。

今回は、具体的にクリアを見据えて、中級・上級クリアを戦略的に攻略していきたいと思う。

中級クリアはゲームのバリエーションが重要

中級は同じゲームを続けていけばランクが上がり、難しくなってくる。そこで、できるだけ多くのゲームがこなせるようにしよう。中級なら、どのゲームを選んでもそれほど難しくないからだ（ただし、中級のラスト直前の6階は、激ムズとなっておりそこだけ非常にランクが高い）。

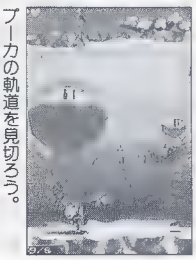
ここでは、まず初プレイではコツがつかみにくいが、慣れればそれほど難しくない種目を中心に取り上げていこう。



プーカ破裂

落ちてくるところを引きつけて撃つと破裂に巻き込まれるので、引きつけて撃ったら素早く左右に逃げよう。

また、ここは狙いが外れると弾切れしてタイムロスになる。細心の注意を払って絶対外さないくらいの気持ちで発射しよう。プーカの軌道を見切ることが必要だ。



プーカの軌道を見切ろう。



ハートでキャッチ

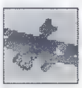
これは、とにかくできる限りお邪魔な人たちにハートを当てないことが大切だ。当てると結果的に相当なタイムロスとなる。

また、わずかでも邪魔者の隙間を見つけたらハートをばりばり連打しよう。マドンナを狙うあまりハートを発射しないのでは効率が悪い。マドンナのほうから寄ってきてくれて当たることもある。



リンゴ

前回も書いてあるように、とにかく連射が勝負の種目。青リンゴを多少気にしつつ、赤リンゴを撃ちまくろう。まずいのは狙うあまり矢を撃たず、リンゴにぶつかってしまうこと。



勲章集め

勲章を集めるのはわかると思うが、中級なら無理に前に行ったり重なったりしなくても良い。むしろくらうとロスになるので、連射して安全に回収していたほうが確実性が高いだろう。



巨大昆虫

基本的には中間距離を保って正面から撃ち込むことになる。無理してやられるとタイムロスなので、弾がないときは口に張りつき、弾がきたら少し後ろに下がる。正面にいるとそのうちレーザーを出してくるので、すこし正面からずらして斜めから撃ち込もう。

これらの他に、ギャラガ・UFO花火などの種目はやればやるほどうまくなる。確実に練習しておこう。



レーザーをよけつつ撃て！

目指せ上級戦略を練ろう

さあ、中級をクリアしたら上級を目指していこう。最初は歯が立たないと思うかもしれない。しかし、自分の今の実力をしっかり把握し、少しずつ進歩していけばクリアは可能だ。

てんこもりシューティングのゲームの難易度は、正確に分けると8段階になっている。だから、結局のところ、自分が各ゲームを何段階までクリアできるのかを把握することが上達につながるのである。例えば、中級を見た場合、全部のゲームがランク5までクリアできなくても良い。半分くらいの種目がランク5でクリアできれば余裕で中級制覇できるだろう。何回かやって、6階に得意種目が来ればクリアできることになる。

では、上級の場合はどのように考えればよいだろうか。クリアを狙うための戦略を考えてみよう。

参考までに、自分が得意・不得意な種目をどう感じているかも併せて書いてみた。得意・不得意は個人差があると思われるので、参考にして自分なりの戦略を立ててほしい。

コース別ランキング

初級の塔

階層	ランク
4階激ムズ	ランク3
3階	ランク2
2階	ランク2
1階	ランク1

中級の塔

階層	ランク
6階激ムズ	ランク6
5階	ランク4
4階	ランク3
3階激ムズ	ランク4
2階	ランク3
1階	ランク2

上級の塔

階層	ランク
9階激ムズ	ランク7
8階	ランク6
7階	ランク5
6階激ムズ	ランク6
5階	ランク5
4階	ランク5
3階激ムズ	ランク6
2階	ランク4
1階	ランク4

※激ムズ時はランクが1つUP。1ミスするとランクが1つ下がる。
※ハード2でランクが1つUP。ハード3でランク＋2、ハード4でランク＋3。
※継続するとその面のランクが1つずつ下がる。

序盤戦は苦手種目を潰せ！

●危険種目は熱帯魚・寿司

まずは最初からやりたくない種目がある。個人的には、熱帯魚・寿司などだ。難しい上に運が絡むものは避けていこう。

●確実性があり、ランクが上がるとムズイものから消費

さて、前半に考えておかなければいけないポイントは、後半に出てくるとクリアできない種目を、できるだけ早く消費しておくということである。1回成功して、続けて選ばなかった種目は2度と現れることはない。そこで、難しい種目は最初に選んでおけば、後で苦しめられることはないというわけだ。

例えば、巨大戦艦を破壊する種目では、300発（ランク4）までは楽にクリアできるが、それ以上は急に非常に難しくなる。であれば、最初に選んでしまえばいい。こうして、危険な種目はできるだけ1階と2階で消費してしまおう。

このように上級では同じ種目を続けて選ぶより、違う種目を選んで危険な種目を消費しておくと良い。この考え方は、中盤にも言えるし結果的に点数も高くなる。

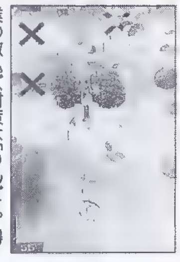
中盤戦は「激ムズ」を制していこう

●激ムズを制す得意種目を作れ！

次にポイントになるのが、激ムズのところをどう切り抜けるかである。ここはランク6に属するのでかなり得意な種目でないと切り抜けにくいだろう。

表をチェックして、自分がレベル6でもクリアできる得意種目を覚えておくことが必要だ。その種目は極力楽なときには選ばないようにして、激ムズのときに選ぼう。

参考までに私の場合は、「りんご」「誘爆UFO」「ギャラガ」「増殖アメーバ」「トーテムポール」「戦車大量破壊」等をここで選んでいる。全体の3分の1くらいの種目は激ムズで選べるようにしておきたい。



僕の激ムズ対策は「りんご」。得意種目を作ろう。

●4・5・7階で消費できる種目を増やせ！

激ムズ以外の場所（4・5・7階）は、1ランク下がるのでこのランク（ランク5）だけでクリアできる種目を選ぶのが望ましい。参考までに私はここで「宇宙戦艦3機撃墜」「ブーカ破裂」「ビル爆破」「計算」「銃撃戦」などを消費している。

全面クリアの目標としては、全種目の3分の2程度の種目がランク5でクリアできるようにしておこう。

終盤の1発技 9階激ムズをクリアできるか

終盤は、塔の最上階手前、9階の激ムズがクリアできるかどうかがポイントになる。ここはランク7になるので、クリアできる種目は限られるだろう。ここは回数を積んで運にかけるしかない。2人設定なら1人分は余裕があるから、ノーミスでくれば1ミスでランクを下げられる。

ランク7になると、シューティングタイプの種目は非常に難しくなる。私の場合は「誘爆ミサイル」・「ゴキブリ退治」あたりが切り札。あとは「バカ殿VS忍者」などの一発技を狙おう。



誘爆ミサイルは最後の切り札。運次第で50機も可能。

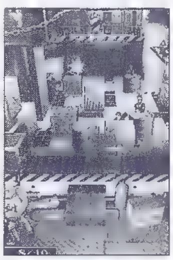
上級用 個別種目チェック

ここでは上級に出てくるランクの高い状態を前提に、種目別にいくつかピックアップして詳しく解説してみた。

●銃撃戦

まず、フィールドの半分を確実に撃つことが重要。例えば画面の左半分の敵を前から順に撃って一掃してしまう。そうして、降りてくる敵を遠くからどんどん効率よく倒していこう。そこで余裕があったら右の敵も撃ちにいく。最初からすべての敵を撃とうとすると返り討ちに遭いやすい。

ちなみにゲームには直接関係ないが、銃撃戦の間に画面右端で男と女のドラマが繰り広げられているので、是非注目してみてくれ。



まずは半分を片づけよう。

●巨大戦車

離れてものっかりうちをしてもあまり撃ち込みは変わらない。下から中央の砲塔部分のみを撃っていくのがポイント。主砲以外の小さな砲台は撃っても撃ち込みにカウントされないので、できるだけ撃たないようにしよう。

●戦車大量破壊

他の種目ではくらうと致命傷になる種目が多いが、これはそれ以上に効率的にいかに撃つかが大事だ。近づいて連射するのが何より重要。くらった後は、無敵時間中にのっかり撃ちで4～5台の戦車を壊せることもある。ノルマ32台を確実にクリアできるよう目指そう。

●ごきぶり退治

始まったらすぐに真ん中の上のほうに行き、左右の斜め上（部屋の隅）に向かって噴射しまくる。最初に一気に多量のゴキブリを駆除しよう。

その後、下に降りて少しずつ駆除する。このときノルマが特に22匹以上の場合は突っ込んでくるゴキブリが必ずいる。よく見て自分の身を守ろう。

数が2～3匹になったら、動きが激しくなってスプレーをよけるようになる。そうなったら連打せずに打たないで追いかけ、ひきつけて目押しでスプレーを押すと良い。



最後の集中力で決まる。

●りんご

上空に発射される時に大体の左右の位置の見当をつけておき、確認しつつ一気に撃ちまくる。画面を見て正面以外に赤リンゴが密集している場所があったら、くらわないように連射しつつ横移動する。

ノルマ55個の場合は、最初に飛んでくる一群が少ない。この時だけは連打せず、青リンゴを極力撃たずに赤リンゴだけ目押しで撃つと良い。最初に7個以上撃てれば余裕が出る。

●ビル破壊

上級ではノルマ23発以上が非常に難しくなる。ビルに爆弾が届くのは上3車線のみ。

そこで集中して3車線のうち、クルマがこない車線へ少しでも早く移動してから爆弾を投げるようにする。

クルマにぶつかる寸前まで引きつけて投げていてはダメ。常に先手先手で動いていくのがコツ。

ランク表&オリジナルチェックシート

種目	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5	ランク6	ランク7	ランク8
ゴキブリ退治	(8匹)	11匹	13匹	16匹	18匹	22匹	26匹	28匹
ブーカ破裂	5匹	8匹	9匹	11匹	13匹	15匹	18匹	21匹
リンゴ	(15個)	20個	28個	50個	60個	55個	90個	80個
ハートでキャッチ	10発	20発	26発	28発	32発	34発	38発	55発
バカ殿VS忍者								
トーテムポール								
カラス								
回転寿司								
UFO花火	20機	40機	45機	50機	60機	65機	70機	75機
ギャラガ	18機	24機	33機	33機	38機	38機	42機	40機
ビル破壊	10発	12発	15発	22発	23発	27発	29発	34発
誘爆ミサイル	5機	10機	15機	20機	25機	30機	40機	50機
ゼビウス								
計算								
鉄砲魚	(6匹)	8匹	10匹	11匹	12匹	18匹	26匹	20匹
巨大昆虫	(240発)	300発	350発	440発	500発	600発	640発	730発
増殖アメーバ	30個	35個	40個	45個	50個	55個	60個	70個
大量破壊空中戦	120機	160機	180機	200機	210機	220機	235機	260機
勲章回収	18個	35個	45個	50個	55個	60個	85個	140個
宇宙戦艦3機撃墜								
巨大戦艦	150発	200発	250発	300発	350発	400発	450発	500発
地上戦車大量破壊	(10台)	14台	20台	23台	30台	32台	36台	42台
富士山大噴火	80機	140機	190機	270機	300機	330機	410機	510機
ボム投下	(10匹)	(30匹)	(40匹)	50匹	70匹	120匹	150匹	220匹
銃撃戦	(4人)	(5人)	(7人)	10人	11人	12人	13人	15人
大型戦車	(80発)	(100発)	(120発)	140発	160発	190発	200発	220発

※ノルマを参考にしつつ、クリアできたらマーカーなどでマスをチェックしていこう!



イラスト/あかつきごもく

キミも情報を載せよう!

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て!」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方

応募用紙を使用し(コピー不可)、必要事項を書いてください。原則、B〜D・D(カラー)は有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋(神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受け付けております)で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。C、D・D(カラー)サイズで掲載を希望する場合は、イラスト・(カラーイラスト)(7cm×7cm)や写真・(カラー写真)の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●

掲載時のサイズを、以下の5種類から選べます。

Aサイズ(小):	ネーム59文字。	イラスト・写真不可。	載料無料
Bサイズ(中):	ネーム150文字。	イラスト・写真不可。	掲載料1000円
Cサイズ(中):	ネーム53文字。	イラスト・写真可。	掲載料1000円
Dサイズ(大):	ネーム166文字。	イラスト・写真可。	掲載料3000円
Dサイズ(大)カラー:	ネーム166文字。	カラーイラスト・カラー写真可。	掲載料4000円

●住所公開・非公開について●

直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●

■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。 ■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。 ■数字は1マスに2文字書いて構いません(半角扱い)。 ■特殊な文字は掲載できない場合があります。 ■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、■連絡先アドレスの欄には記入せず本文欄に連絡先などをすべてご記入下さい。 ■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません!●

■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換(ゲームソフトやビデオソフトなど) ■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買 ■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの ■公序良俗に反するもの ■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの ■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの ■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの ※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意!●

■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむをえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。 ■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。 ■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。 ■応募後、2カ月以上経過しても掲載されなかった場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

掲載に関するご質問は、祝祭日をのぞく月曜から金曜までの午後1時から6時まで受け付けております。

TEL.03(3293)9483

宛 先

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社 「クロスマーケット」掲載希望係

締切:毎月30日ごろ

※30日到着分までは翌月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行 株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき500円分割引させていただきます。※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券 500円割引
GM 4/30号
※コピー不可

キリトリ

X-MARKET応募用紙

※コピー不可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ(AからDまでのいずれかにマルをつけてください) A・B・C・D カラー/モノクロ

■掲載ジャンル(ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください)
①ゲーム全般 ②アニメ、特撮など映像メディア全般 3 コミック 4 同人誌 5 コスプレ 6 模型関係 ⑦トレーディングカード 8 声優、芸能 9 パソコン 10 その他

■掲載内容(募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください)
1 売ります ②ゆずります ③買います ④ゆずってください ⑤友達募集 ⑥会員募集 7 交換 ⑧原稿執筆(します&募集) ⑨私(達)に注目して ⑩その他

■キャッチタイトル 掲載内容をひとことで(10文字以内)

■都道府県名 ■性別 男・女 ■年齢 歳

■学年 小・中・高・大 年生 ■職業

■連絡先アドレス(38文字以内)

ダイレクト・転送サービス(どちらかにマルをつけてください)

■本文(A:住所や電話番号など連絡先込で59文字まで B:150文字まで C:53文字まで D:166文字まで)

C A B

■公開用氏名(10文字以内)

住所 フリガナ 〒□□□-□□□□

氏名 フリガナ

電話番号 ( ) ー

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか? 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社

ゲーメスト4/30号アンケート

GAMEST編集部 行

(ふりがな) お名前		年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　)		
都道府県　　市郡　区		
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください		
ご希望の賞品名とその番号	番号	賞品
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?		

締め切りは4月30日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社

君こそGAMEST 行

ゲーメスト4/30号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

郵便はがき

101-8935

ここに50円
切手をはって
下さい

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
「バトルギアタイムアタッククランキング
～最速は誰だ!～」
キャンペーン事務局 行

ふりがな お名前	年齢(　　)歳 性別(男・女)※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話(　　　　)	
※都道府県	
①小学(　)年 ②中学(　)年 ③高校(　)年 ④大学(　)年 ⑤社会人 ⑥その他(　　)	

※の部分は○でお囲み下さい

(キリトリ線)

バトルギアタイムアタックランキング応募ハガキ

1.タイム [　　　　] 月　日 達

2.スコアネーム [　][　][　]　3.コース [　] 級

第1回(3/31締切)	第2回(4/30締切)	第3回(5/28締切)	第4回(6/30締切)
初級・中級	中級・上級	中級・上級	超上級

4.クラス・車種 [　クラス｜車種　]

クラスA	クラスB	クラスC
JZA80・BNR32・NA2 CE9A・CN9A・CP9A FD3S・GC8・GC8 GC8改	ST205・RPS13 S14・EK9・FC35	AE111・AE86 AE86・DC2・NB6C NB8C

5.パスワード [　　　　]

6.地区 [　　地区]

A地区	B地区	C地区	D地区
北海道・青森・秋田・岩手・宮城・山形・福島・新潟・長野・山梨	東京・神奈川・千葉・埼玉・茨城・栃木・群馬	大阪・富山・石川・福井・岐阜・静岡・愛知・三重・滋賀・京都・兵庫・奈良・和歌山	鳥取・島根・岡山・広島・山口・徳島・香川・愛媛・高知・福岡・佐賀・長崎・熊本・大分・宮崎・鹿児島・沖縄

7.ゲームセンター

店舗名

住所　　　電話

以上のタイムを記録したことを証明します。

店長　　　印

8.攻略のポイント・感想

記入方法

・赤枠欄部分を全てご記入下さい。3のコース、4のクラス・車種、6の地区は右の表をご参照の上、間違いないようご記入下さい。

・タイム証明欄は必ずお店のスタッフに記入してもらうようお願いします。

※記入事項が不完全だと無効になる場合があります。
特にパスワードはネームレジストの時にしかでませんので必ず控えて下さい。

※応募期間中、何回でも応募できますが、コースはお一人、一コースに限らせて頂きます。

※応募は必ずこの専用ハガキをお使い下さい

ゲーム名

スコア　PTS.　月　日 達成

面数　難易度 残機設定

備考（タイム・残機）

ゲームセンター　名前　電話　住所

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　印

GAMEST ゲーメスト誌面アンケート＆読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト4/30号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、142ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年4月30日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　点　理由は

2:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

3:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

4:今熱中しているゲームは何ですか?

8:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

5:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

6 あなたの好きなポリゴンゲームとそのキャラクターを教えてください。

7:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を1つ教えてください。

8:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。

文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

9:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報や目次のゲーム用語へのリクエストなどもどーぞ。

(P.N.　　　)

ご協力ありがとうございました

INFORMATION

●応募のきまり●
インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ4月30日だ。
※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●今号は1ページボリュームアップの4ページでお届け!!いや～よかったよかった。ところで、最近ゲーメスト編集部ではムックがラッシュで大変！悪代官しもでんとコドモはD&D®ムック、ノリックはザ・ハウス・オブ・ザ・デッドムックで大忙し!!中身は保証するので、どうか買ってやって下さい。

TOPICS

未来のゲームクリエイターたちに会ってきた！

SCHOOL

ヒューマンクリエイティブスクールの卒業制作発表会リポート!!

2月26日、武蔵野公会堂にてヒューマンクリエイティブスクールの卒業制作発表会がおこなわれた。卒業制作発表会と言っても、単に卒業生の作品を展示するだけではなく、作品の中から優れたものをノミネート作品として選び、そこから大賞作品を選ぶという、言ってみればゲーメスト大賞の学校版的な試みがなされているのが特徴的だ。

ノミネートされたのは6作品。各タイトル名は「フランス革命」（制作チーム：府中のラブジェット）、「Level HUNDRED」（制作チーム：PAGE of PENTACLES）、「PSYCHIC HEROS」（制作チーム：強制終了）、「Ghost Device」（team KRAFT）、「R-CHARIOT」（武蔵野原子力発電所第四号炉制御室試運転部）、「Walkin′ Beat」（制作チーム：Kムコ）となっている。最終選考まで残っただけあって、どれも秀作ぞろいだった。個人的に目を引いたのが、「府中のラブジェット」チームが制作した、

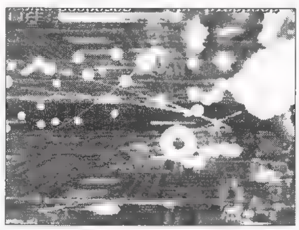


チーム「府中のラブジェット」の面々。

「フランス革命」。革命を起こそうとしている市民を処刑するのが目的という、なんとも血生臭い設定で、学生作品ならではのものだ。特に秀逸なのが処刑シーンで、例えばギロチンの刑なら、ボタン連打で首が吹っ飛ぶ距離が伸びて、得点アップ！これには会場に、爆笑の渦が起きた。

その他にもネットワークゲームに挑戦した「R-CHARIOT」、本格派シューティングゲームの「PSYCHIC HEROS」、「Ghost Device」など、たった2年の勉強でここまでハイレベルなゲームを作ることができるの？と思うような作品ばかりだった。

そして、これらの作品の中から見事大賞を獲得したのが、「PSYCHIC



弾避けがものすごく難しそうだった。

HEROS」（制作チーム：強制終了）だ！この作品、制作チームとはいいながらも、なんと制作者は1人!!にもかかわらず、グラフィック、壮快感などは、市販品かと思うようなレベルだ。テロップが全部同じ名前だったのは笑えたけどね。

ゲームは、横画面横スクロールのシューティング。主人公キャラクターが人間なのも特徴的だった。制作者の金田隆徳さんは、アトラス／ケイブの「エスプレイド」が大好きで、それにインスパイアされ、今回の作品を作ったらしい。って言っても、普通そんなに簡単に作れないよなあ…。式典後にインタビューしたところ、ヒューマン

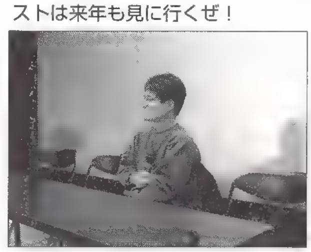


壇上で名前が呼ばれ、表彰を受ける金田さん。

クリエイティブスクールに入学するまでは、本格的なゲーム制作の勉強はしていなかったとのこと。また、ヒューマンクリエイティブスクールは先生が友達みたいで、勉強しやすかったとも語っていたぞ。他のチームがサウンド・プログラム・キャラクターデザインなどを分担しておこなっている中、たった1人でこれだけのゲームを作ってしまうアイデア・技術力には、驚嘆した。強制終了の金田隆徳さん、本当におめでとう！

また、アトラクションとして先生たちがチームを作って制作したゲームの一部が放映されたが、そのハイレベルさにはびっくり!!こんな先生がいるなら、学生が作ったゲームもレベルが高いものになるさなあ、と納得できた。

今後のゲーム業界は、こういう人材が支えて行くんだろうな、と納得できた。4月を迎え、ヒューマンクリエイティブスクールにも新しい学生がたくさん入ってくるだろうけど、みんな頑張っていいゲームを作ってね。ゲーメストは来年も見に行くぜ！



報道陣によるインタビューも。有名人みたいだ。

次はキミの番だ！

ヒューマンクリエイティブスクールについてのお問い合わせは…
学生案内 ☎0422-20-6301

え!?ジャングルだからゴリラ?しかも、ピンク?

CAMPAIGN

「ピンクのデジタル・ゴリラ」名称募集中!!

前号のインフォメーションでも紹介した「ネットワーク・ジャングルII『デジタライランド』では、イメージキャラクターとなる「ピンクのデジタル・ゴリラ」の名前を募集中だ。

このデジタル・ゴリラはジャングルのようなデジタル・ネットワーク社会の中で道に迷いそうな人に手を差し伸べる救世主をイメージして作られており、ポスター、会場演出等、「ネットワーク・ジャングルII『デジタライランド』のツールとして各所に登場するぞ。



これが、ピンクのデジタル・ゴリラ。ちなみに好みのタイプは好奇心旺盛な知的でグラマラスな女性だ。

［応募方法］最もふさわしいと思う名前とその由来（命名理由）を記入の上〒、住所、年齢、性別、職業、氏名、電話番号を明記して ,E-Mailにて申し込む。
［ 応募先 ］E-Mail：jungle@nep21.nhk-grp.co.jp
［応募締切］1999年4月18日（日）
［　発表　］1999年5月1日（土）　東京ビッグサイト「デジタライランド」会場にて発表（商品贈呈あり）

「ネオジオワールド東京ベイサイド」オープン！

OPEN

「ピープジャム！」をチェックせよ！

最近、テーマパークの数は増えたけど、なんだかアトラクションがイマイチで…と感じてる人はいないかな？

そんなあなたには「ピープジェム！」でズバリ、決まりでしょう!!

「ピープジャム！」は3月19日にオープンした「ネオジオワールド東京ベイサイド」にて絶賛稼働中のSNKオリジナルの3Dシアター型アトラクションだ。

ガイドのアテナ役には国際女優としてハリウッドで活躍中の工藤夕貴さんを起用し、縦6m、横8mの大型スクリーンからネオン看板や爆弾などの立体映像が次々と目の前まで飛び出して見える視覚演出や映像と連動した様々な体感特殊効果の組み合わせによる臨場感が楽しめるアトラクションとなっている。

これはもうぜひ、実際に体験してもらいたい。あなたにとって初めての体験になるのは間違いないからね。



こんな看板が飛んできたら誰だって驚くわい。

利用料金：800円　所要時間：12分
定員：90名　主演：工藤夕貴
ピープジェム！
問い合わせ先：ネオジオワールド東京ベイサイド
TEL：03-3599 0800

去年に引き続き行って来ました〜！

REPORT

今年も燃えたぜ！ネオジオDJステーション99!!たまには暴走もいいかもね！

いやー、熱かったですよ。え？なにがって？そりゃー見出しを見ればわかるでしょ、ネオジオDJステーションライブですよだんな。SNKの人気キャラクターの声を演じる声優さん、野中政宏（草薙京）・安井邦彦（八神庵）・池澤春菜（麻宮アテナ）・生駒治美（ナコルル）・神谷けいこ（リムルル）・石井康嗣（山崎竜二）・金月真美（李香緋）・氷上恭子（高嶺響）・麻績村まゆ子（一条あかり）・コング桑田（牙神幻十朗）・曽木亜古弥（不知火舞）・モンスター前塚（チョイボンゲ）・浅田葉子、という豪華メンバーによる歌とドラマのミラクルステージっすよ！

出演者はもちろん客のノリも最高で、開演（というか開演前）から熱気ムンムン！ラストは全員総立ち、踊りまくりでもう大変。SNKゲームファンを自称するなら、かな〜り盛り上がれることこの上ないイベントだったでやんす。

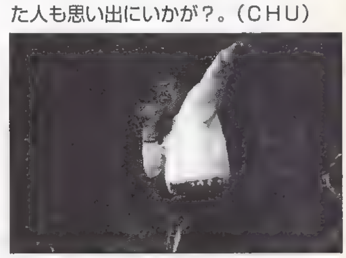
そんな盛り上がったライブを収録したCD・ビデオ・LDがドラゴンプロ…じゃなくてサイトロンから発売されるぞ。CDは5月19日で3360円、ビデオとLDは6月2日で各5040円の予定だ。行けなかった人はもちろん、行った人も思い出にいかが？。（CHU）



開演前の開場前。まだ始まってないのに…熱い!!



熱唱（？）しているのは今回初出演の氷上恭子（写真右）さんだ。



みんなで歌って踊って大騒ぎ。ライブの醍醐味っすね。

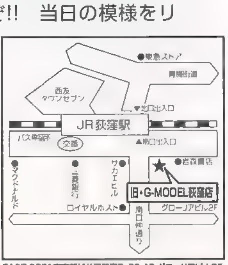
X-MARKET協賛！

EVENT

「こみっく☆サラダ in 荻窪」開催！

4月4日（日）G-Model荻窪店跡地にて、新声社サポートによるゲーム系オンリーの同人誌即売会が開催されるよ。来場者には抽選で自社製品や謎のグッズをプレゼントしちゃうかも?! 当日はコスプレもOKなので、コスプレーヤーのみんなはぜひ遊びに来てね！女装もいいぞ!!　当日の模様をリポートするため、クロスマ編集部も取材に行くぜ！

ココでお知らせ：新声社は今後、ゲーム系同人誌即売会を応援していくよ！私たちと一緒に「こんなコトがしたい〜!」っていうイベントの主催者さんがいたら、その熱い思いをしたためて下記の宛先に送ってね。おってご連絡さしあげま〜す！



〒167-0051東京都杉並区荻窪5-30-12 グローリアビル2F

こみっく☆サラダ in 荻窪
<開催日>4月4日（日）午前11時〜午後3時
<会場>旧 G-Model荻窪店
<交通>JR中央線・総武線「荻窪駅」下車　南口目の前　もしくは、地下鉄丸の内線「荻窪駅」下車　徒歩1分
<協力>
（株）新声社営業部広告課イベント班
<問い合わせ先>
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社 新声社　営業部広告課イベントチーム　GM係

携帯育成ゲームがTVアニメに!!

ANIME

「デジモンアドベンチャー」好評放映中！

携帯用ゲームでおなじみの「デジタルモンスター（通称デジモン）」が、アニメになって絶賛放映中！デジモンは、月刊Vジャンプ（集英社）で連載されていたけど、ついにブラウン管にも進出したってわけだ。「モンスター」系のゲームの中でも、「進化」するのが大きな特徴のデジモンだけあって、アニメ版でもそのへんが期待できる。写真のモンスターたちは、どんなふうに進化するのか、楽しみだね。なにはともあれ、日曜日の朝はテレビの前で要チェックなのだ。

アニメ「デジモンアドベンチャー」
放送局：フジテレビ系列全国ネット
放送時間：毎週日曜日
午前9:00〜9:30



主題歌＆声優陣が決定!!

テレビで会える！パワーストーンテレビアニメ続報！

ANIME

「パワーストーン」をこよなく愛し、アニメ化決定と知った日から夜もろくに寝れないであろう力医師もとい力石倶楽部のみなさんに朗報だ!!

主題歌は、avex traxより期待のミュージシャンをチョイス。

オープニングはAya & Chika from D&Dが歌う「Rise in my Heart」、エンディングはMISSONの「かわいいんじゃない」に決定したぞ。その他、すべての楽曲を「エイベックス」がプロデュースするってんだから期待せずにはいられないよね。

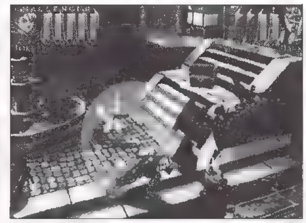
気になる声優陣はゲーム版とはことなった配役になっており（詳しくは左）ゲーム版とはまた違った「パワーストーン」に出会えること間違いなし。



担当的には、あやめの「変わるよっ！」がヒットだ。

VOICE INFORMATION

名前	声優名
フォッカー	小野坂昌也
竜馬	岩田光央
ワンタン	緒方恵美
ジャック	高木渉
あやめ	川上とも子
ルージュ	永田亮子
ガンロック	梁田清之
ガルーダ	木村雅史
クラーケン	岡　和夫
ヴォルガス	大塚明夫
アポルス	緒方賢一
オクト	大川　透
パス―	西村朋紘
ブライト	小杉十郎太



各キャラクターの技はアニメではどうなるのかな？

●テレビアニメ「パワーストーン」毎週土曜日17:00～17:30TBS系列にて4月3日よりスタート（一部地域により放送時間がことなる場合がございます）

JOYPOLIS!

「地域振興券対応特別チケット」発売！

デートするならジョイポリス！というくらいに、ジョイポリスは主にデートスポットとして人気を高めてきたが、最近はお子様連れのファミリーも増えてきているらしい。そこで、お知らせ。3/10～4/30の間ジョイポリス（東京、新宿、横浜、梅田、京都、岡山、福岡）全7館にて「地域振興券対応特別チケット」が発売されているぞ。地域振興券と言えば、今、世間でモッパ話題のゴールドチケット。そこに敏感に反応するなんて、さすがジョイポリスだ。しかもこのチケットは、ジョイポリスの入場とアトラクション利用等の料金が既存のセット券価格より安くなっているんだ。

さらに、物販、飲食、カラオケ、ボーリングといった各館にある付帯施設でも地域振興券が利用できるようになっているのだ。読者のみんなの中で、幸運にも地域振興券をゲットした人は、もう行くしかない！

気になる価格は、1000～2000円。内容なんかも場所によって異なるので、近くのジョイポリスに行ってみよう。お得感は保証するぞ!!

JOYPOLIS　販売期間

JOYPOLIS	販売期間
東京	3／23～4／22
新宿	3／10～4／9
横浜	3／13～4／12
京都	4／1～4／30
梅田	3月下旬～4月下旬
岡山	3／27～4／26
福岡	3／25～4／24

さいこそるじゃぁぁ～

ATHENAドラマCD発売！

MUSIC

すでに発売されているプレイステーションソフト「ATHENA～Awaking from the ordinary life～」が、ドラマCDとなって4月7日に発売される。某月某日に都内で行われた収録は、演出の千葉繁さんを始め、スタッフ全員に活気がみなぎっていたぞ。

「KOFのアテナは私の地もあって、かなり天然（？）な部分が多いんですが（笑）、今回のアテナは、普通の等身大の女子高生を意識して演じました。CDでは「ゲムドラナイト」の放送分とは別バージョンのドラマも収録されるので、どちらも聴いて下さい」は麻宮アテナ役池澤春菜さんの言葉。

アテナの親友柏崎理香役の白倉麻子さんは「聞き所は“変態”です（笑）。何のことかは、おまけドラマを聴けばわかるので、そちらもぜひ聴いて下さい」とのこと。

その他のキャストは、SNK常連の生駒治美さんを始め、KOFのユキ役小島朋子さんや、山崎役の石井康嗣さんなど、豪華SNK声優が脇を固める。SNKファン・アテナファンなら即買いだ！



ポニーキャニオンより2940円（税込）で発売！

てあたりしだい GAMELIST

手当たり次第に発売予定を掲載するコーナー

●22タイトルを掲載!!

タイトル	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
2月発売					
ギガウイング	カプコン	シューティング	8-2	発売中	
500GP	ナムコ	レーシング	特殊	発売中	
アングラーキング	ナムコ	釣り	特殊	発売中	世界中の巨大魚と大格闘するアドベンチャーフィッシングゲーム。強い引きと反力が売り。
ファイナルハロン2	ナムコ	ウマ	特殊	発売中	1昨年大ヒットしたあの競馬騎手体験ゲームの続編！16頭立て全9レース、障害もあり。
恋愛クイズハイスクールエンジェル	ナムコ	クイズ	0-4	近日予定	キミはどの娘を狙う？イベントシーンは必見、みんなでハマってちょ。
ロジックプロアドベンチャー	テクモ	パズル	4-3	3月3日	縦と横の比率から隠されたグラフィックを彫りあてるパズルゲー。じっくりあそんでね。
ゾンビリベンジ	セガ	アクション	8-4	発売中	
3月以降発売					
バトルバクレイド	エイティング	シューティング	8-3	4月中旬	タイトル「バトルバクレイド」、期待を胸に只今出撃準備中！
エアラインパイロット	セガ	特殊	特殊	今春	
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン	格闘アクション	8-6	今春	
武力～ブリキ・ワン～	SNK	格闘アクション	???	今春	
メタルスラッグX	SNK	アクション	8-3	今春	
発売日未定					
対戦ホットギミック3（仮）	彩京	麻雀	KB	未定	美少女満載で送るシリーズ第3弾！今回の雑誌提携は「山と渓谷」！そりゃもう大嘘さ！
パチンコセクシーリアクション2	サミー	パチンコ	特殊	未定	究極のフェチシズムを求めて、鋭意制作中です。開発者のこだわりを感じて下さい。
ギルティギア2（仮称）	サミー	格闘	未定	未定	あの「ギルティギア」が帰ってきます。新キャラ？新システム？秘密です。
五月陣戦3	ビスコ	将棋	8-2	未定	アレック64初の将棋ゲーム。コンピューターの早指しで、待ちのイライラなく本格的対局。
バリアントシュヴァンツァー	ビスコ	シューティング	8-2	未定	謎の生物群を倒すことが目的の縦スクロール型シューティングゲームです。
スーパーリアル麻雀VS	ビスコ	麻雀	KB	未定	シリーズ初の2P対戦。また、歴代リアル麻雀ギャルズPV～P7まで総勢11人が登場！

マジカルトロッコ・アドベンチャー
オリジナルサウンドトラック

乗り物アトラクションといえばセガ3研!その3研が手こぎトロッコを題材に次々に起きる障害をジャンプや片輪走行で切り抜けるゲームを登場させた!そのオリジナルのサウンドトラックが発売されることになった!プレイに忙しく聴けない人も多いはず!これで家でゆっくり聴けるかな?

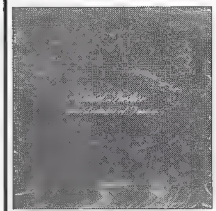


CD：MJCA-00046
価格：¥2,310（税込）
マーベラスエンターテイメント

4/3発売

GRID SEEKER
～The Dictator of Justice～

ZUNTATAのメンバーである中山上等兵氏の作品、「GRID SEEKER」が生ギターを中心としたハードロック系アレンジされて発売される!昨年夏に行われたLIVEで演奏された「GRID SEEKER」の反響が大きかったことが今回の発売につながった!次のライブはかなり熱くなりそう!



CD：ZTTL-0040
価格：¥2,550（税込）
ZUNTATA RECORDS

4/21発売

今号おすすめ



KONAMI GAME MUSIC
NOW 1999

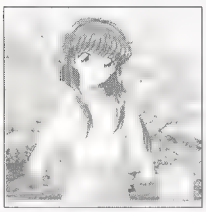
CD：KICA-7960
価格：¥2,243（税込）
コナミ／キングレコード

コナミレーベルができて10年!早いものですが、そんなコナミレーベルから今、流行しまくっているサウンドシミュレーションものを中心とした最新のベストセレクションアルバムが発売される!CD初もののD.D.R.、ビーマニGB、スリルドライブ、RAKUGAKIDSを含む13タイトルを収録!超お買い得品だ!

4/16発売

風の扉
藤崎詩織

お待たせしました!藤崎詩織の3rdアルバムが発売されます!2ndからなんと1年5カ月ぶりなんですねえ!今回のアルバムコンセプトは「旅立ち」。この春、卒業したみんなが4月から新たな生活をスタート!そんなワンシーンを歌にしてみました!レベッカの「フレンズ」のカバーも!

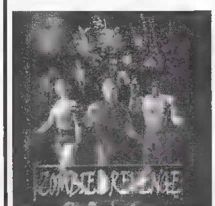


CD：KICA-7961
価格：¥3,059（税込）
コナミ／キングレコード

4/2発売

ゾンビリベンジ
ゾンビリベンジ

セガの最新ゲームシステム「NAOMI」対応のゲームとして、ガンシューティングの「ザハウスオブザデッド」の外伝的ストーリーもので登場した「ゾンビリベンジ」が2月に発売されたわけだが、そのオリジナルのVGMを収録したCDが発売される!その新感覚のゲームを耳でも体感だ!



CD：MJCA-00045
価格：¥2,310（税込）
マーベラスエンターテイメント

4/17発売

やれば読みたくなる。読めばやりたくなる！

GAMEST ARCADE MOOK SERIES

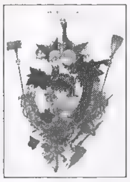
ゲーメスト アーケードムック最新ラインナップ

1998～1999



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94～'97オロチ編までの貴重な設定資料集、およびストーリーを完全網羅。KOFファンの聖書的存在。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94～'97 オロチ編 完全設定原画集
定価：1980円(税別) 全272頁



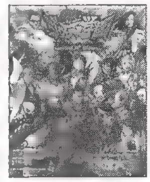
「ガンバード」、「対戦ホットギミック」を始めとする彩京スマッシュヒット作のイラスト集。彩京ビジュアルの原点がここに。

彩京イラストレーションズ 彩
定価：2000円(税別) 全112頁



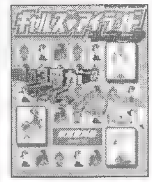
SNK剣術格闘、月華の剣士のムック二冊目。詳細なシステム解説と実戦的な対戦攻略で、キャラの強さを極限まで引き出させる。

月華の剣士 剣技研鑽
定価：1380円(税別) 全176頁



独特の世界観を持つカプコン3D対戦格闘、私立ジャスティス学園。その雰囲気を本にするとこうなる。もちろん対戦攻略も熱血掲載。

私立ジャスティス学園 熱血大全2
定価：1480円(税別) 全184頁



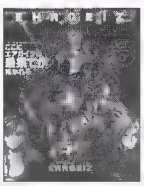
伝説のギャルズアイランドシリーズの1、2、3が1つになった。まさに「アーケードの女の子が大集合」である。

ギャルズアイランド1・2・3 限定復刻版
定価：2380円(税別) 全416頁



厳選された内容は「RB2」をプレイする上での基本書と呼ぶにふさわしい。携帯用にA5版サイズなのも嬉しいところ。

リアルバウト餓狼伝説2
定価：980円(税別) 全142頁



スクウェア/ドリームファクトリーお墨付きのエアガイツ攻略ムック。細かい数値データに基づく解析は、PS版にも完全に対応。

エアガイツ
定価：1980円(税別) 全176頁



電GO！2全路線を快適に運転するための一冊。ほくほく線レポートほか企画記事は一読の価値あり。PS版攻略用にもぜひ。

電車でGO！2 高速編
定価：1280円(税別) 全112頁



タイムリリースキャラを含む全キャラを、細かな数値と圧倒的な対戦経験に基づき実戦的に攻略。携帯用サイズでプレイのお供に。

ストリートファイターEX2
定価：1280円(税別) 全160頁



ゲーメストが誇るバーチャライターと、鉄人と呼ばれる人間が総力を結集して3tbを多角的に解析。そのこだわりはまさに「完全」。

バーチャファイター3tb 完全攻略読本
定価：2200円(税別) 全240頁



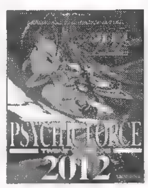
もはやゲームキャラクターと呼ぶにはあまりに独り歩きしている草薙京、八神庵。そのあふれんばかりの魅力を一冊に凝縮。

草薙京・八神庵 SNKオフィシャル複製原画集 式
定価：1280円(税別) 全76頁



KOF98の全38キャラクターの全技を連続写真で紹介。キャラクターごとの貴重な声優インタビュー記事も見逃せない。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 グラフィカルマニュアル
定価：980円(税別) 全192頁



熱狂的なファンを生み出したサイキックフォース2012の攻略ムック。魅力的なキャラクターのバックストーリーにも注目。

サイキックフォース2012
定価：1380円(税別) 全192頁



司淳氏がイラストレーションを担当した、彩京の戦国ブレードと対戦ホットギミックのイラスト集。開発段階の設定原画も掲載。

彩京イラストレーションズ Pick Up in TSUKASA JUN
定価：1200円(税別) 全48頁



まだまだ現役稼働中のキャリバーで勝つためには必読の書。ゲーメスト大賞で賞を獲得した超美麗グラフィックもそのままに。

ソウルキャリバー スキルアップマニュアル
定価：1100円(税別) 全96頁



特殊な操作系を始めシステム全般を詳細に解説。開発者、そしてメカニックデザインのカトキハジメ氏のインタビューも必読モノ。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
定価：1780円(税別) 全184頁



シリーズものとしては大きな変革を遂げた大作ストZERO3をより深く楽しむための1冊。新システムほかわかりやすく解説。

ストリートファイターZERO3
定価：1480円(税別) 全232頁



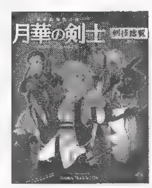
裏キャラクターの完全技表、および全キャラクターの連続技を紹介。全技データ、ボイスコレクション（セリフ集）は完全保存版。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 テクニカルマニュアル
定価：1480円(税別) 全184頁



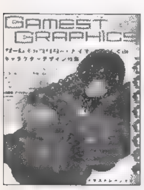
特別公開のカラー練習画、ボツストーリーボード&絵コンテ、楽譜集と充実の設定資料コーナーにはキカイオーの隠れた魅力が満載。

超鋼戦紀キカイオー 魂
定価：1780円(税別) 全128頁



「剣技総覧」の名の通り、各キャラクターの技を丁寧に解説。熱狂的なファンを持つキャラクターの紹介ページも一見の価値あり。

月華の剣士 第二幕 剣技総覧
定価：1200円(税別) 全128頁



人気ゲームの設定資料集や開発デザイナーインタビューを通して、アーケードゲームのグラフィックの概念を見つめ直す。

ゲーメストグラフィックス
定価：1200円(税別) 全120頁



初代サムライスピリッツから最新作SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝までのオフィシャルイラストを完全収録。

剣魂 ～サムライスピリッツ画集～
定価：2000円(税別) 全176頁

速報!!

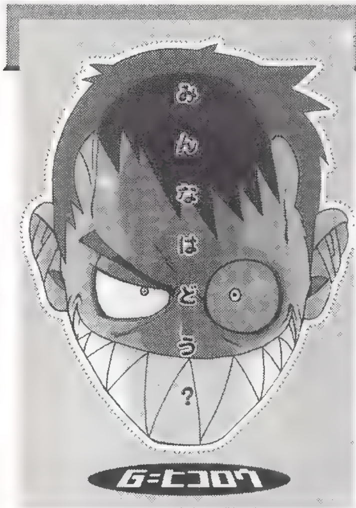
「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド２」ムック好評発売中！

ゲーメストムック初の快挙！なんとガンシューティングが攻略ムックになって登場！アーケードにNAOMIタイトル第一弾として登場した「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド２」を全ステージ全ルートにわたって攻略。これを読めば１コインクリアは近い！

定価1,100円（税別）

いつだって負けない元気をお届け!

ゲーメストコミックスのご案内



GAMEST COMICS

みんなはどう?

G=ヒコロウ

本体価格780円+税

作者本人を含むアヤしい漫画家たちが、徒党を組んで大暴れ!? ゲームイベントからサイン会、その他数々の世の中と作者の身の回りの出来事(?)をレポートする日記マンガが単行本化。巻末には短編読み切りマンガも多数掲載して、ヒコロウファンは死んでも買うべし(みんなはどぅじゃないよ)!



GAMEST COMICS

パラレルトラッパーズ

いのうえ空

本体価格550円+税

この世にあだなす「闇」がいた。
この世を守る「影」もいた。
あなたの生活、問答無用で守ります。
その名も対人魔対策企業、
アルカ研究所!

御用とあらば………、即参上!!



GAMEST COMICS

ネオジオギャルズ

コミックアンソロジー

①〜③巻 絶賛発売中!

本体価格 各757円+税

夏元雅人、ぶるまほげろー、原田将太郎、島本和彦、新名あき、いのうえたくや、道満晴明、杉崎ゆきる、吉崎観音など、今でこそ!の作家たちの知られざる名作を一挙収録!表紙はうたたねひろゆき。このシリーズは以下③巻まで刊行されているので、気になる人はチェックしてみてくれ!

Let's Check It Now!

人気集中!好評既刊コミック

▶エクスカリバー!
巣田祐里子
アニパロの覇者が描くスチャラカヒロイックファンタジー!
価格:880円(税抜)

▶アクアリウム
須藤真澄
究極の愛とともに送る、アクア・ファンタジー
価格:950円(税抜)

▶速攻生徒①②
小川雅史
登場キャラに必殺コマンドがある!?元祖・対戦コミック!
価格:①500円 ②510円(税抜)

▶マリーのアトリエ 4コマ決定版
コミックゲーメスト編集部 編
ご存知、ヒットゲームの4コママンガ。表紙は桜瀬琥姫描き下ろし
価格:660円(税抜)

▶デビルサマナーソウルハッカーズ 4コマ決定版
コミックゲーメスト編集部 編
根強い人気のデビルサマナーの4コマ。ファン必読!?
価格:660円(税抜)

▶マジカルドロップⅢ 4コマ決定版
コミックゲーメスト編集部 編
ファンにはたまらないキャラクターたちが大活躍
価格:660円(税抜)

▶クイズなないろドリームス虹色町の奇跡コミックアンソロジー
コミックゲーメスト編集部 編
意外と知られていない名作コミックアンソロジー。作家も充実
価格:880円(税抜)

▶あすか120%エクセレントBURNING Fest.コミックアンソロジー
コミックゲーメスト編集部 編
ゲームはまだまだシリーズ爆走中☆コミックもおもしろいよ
価格:880円(税抜)

▶戦国エース
かぢばあたる
知られざる有名ゲームのコミック。読むしか!
価格:825円(税抜)

▶ギース・ハワード外伝
天獅子悦也
ギースを題材にしたコミック。記念すべき第一弾!
価格:854円(税抜)

▶ギース・ハワード外伝シリーズ/闇のギース
天獅子悦也
人気シリーズ第二弾、ついにギースの真実が明かされる!!
価格:880円(税抜)

※品切れの場合はお近くの書店にご注文下さい。(マルゲ屋では品切れ無しで常時発売中!)

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329 GAMEST

新企画!! GAMEST CD-ROM COLLECTION発進! 君のパソコンが画集になる!!

GAMEST CD-ROM COLLECTION Vol.1

吉崎観音 自選イラスト集 CD-ROM

MINED+

マインドプラス

『MINED』(弊社刊)で作者自ら選りすぐったイラストを、今度はアナタのモニターにお届け!新作イラストを収録して皆様の期待に応える珠玉の一枚に仕上がりました。

◎壁紙用 高解像度画像データ付き!



©MINE YOSHIZAKI

GAMEST CD-ROM COLLECTION Vol.2

桜瀬琥姫 自選イラスト集 CD-ROM

Kaleido Scope

カレイドスコープ

ゲームやコミックの分野で人気の高い桜瀬琥姫のイラストレーションをハイブリッドCD化! 『KaleidoScope』(弊社刊)のイラストを中心に収録したファン必携アイテム。

◎壁紙用 高解像度画像データ付き!



©KOHIME OHSE

各4月14日発売　定価:各4800円(税抜)

動作環境

Win

- ●CPU　Pentium90Mhz以上
- ●モニタ　640×480ピクセル/16bit Hi Color以上表示可能な環境
- ●メモリ　32MB以上の実装メモリ/6MB以上のHDD空き容量
- ●CD-ROM　4倍速以上のCD-ROMドライブ
- ●サウンド　サウンドブラスター相当
- ●システム　Windows95/98が正常に動作するマシン

Mac

- ●CPU　PowerPCを搭載したMacintosh又はPower Macintosh
- ●モニタ　640×480ピクセル万2000色以上表示可能な環境
- ●メモリ　8MB以上のRAM空き容量
- ●CD-ROM　4倍速以上のCD-ROMドライブ
- ●システム　漢字Talk7.5以上

キリトリ線　※コピーして、お近くの書店にご注文下さい。

注文書

吉崎観音自選イラスト集MINED+ CDR-01/ISBN4-88199-605-3 C0876 ¥4800E/JAN4900776702749	(　　　)個
桜瀬琥姫自選イラスト集KaleidoScope CDR-02/ISBN4-88199-606-1 C0876 ¥4800E/JAN4900776702756	(　　　)個
お名前	電話番号
ご住所(〒　　　　　)	

書店印(帖合印)

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03(3293)9321 FAX.03(3293)9329 http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

※書店様へ:こちらの商品は買い切り扱いとなります。ご確認のうえご注文くださいませ。


ARIKAの奇妙な広告
第三回目の巻
それなんARIKA
第3部 エジプト変
小林真文
のっけから私事で申し訳ありませんが…
こりは母乳パット〜〜〜
ぱいーん
青少年には「乳」の字以外1ミリもキョーミないけシブルの品でしたね♪
ほほう!!
ある日そりの粘着テープ側を我が美乳にはりつけちゃったザマス…
未来はぶどうちゃんになる
ええ…私のビーチクが毛なら毛根からごっそり抜けてましたとも
ベリッ
そりでもかまわず乳をやり続けていたら
ちうちう
ヒリヒリ〜
熱40度
おお?
こりは噂に聞く『乳腺炎』!?と近くの大学病院へ——
血液検査でもんな熱出る程の炎症みられん
原因わからん
わからんてあーた…
逃げ水
領収書
再診
検査
計6751円
安い乳ミ
ポタ
ちうわけでへろへろになったボクちんは三原の人にSOSのTELしたが
おけぢうつる〜
だぶおげで〜
ゆか
ゆか
『だ●ご3兄弟』歌うのに夢中で聞いちゃいねえ…
だ●ごっ
だ●ごっ
だ●ごさん
きょーだい
だ●ご——
更に替え歌を歌っていた…姿は見えないが恐らく踊っていたであろう
コンボッ♪
コンボッ
コンボさんきょーだい
コンボッ
親切!
コンボ3兄弟 その内訳(?)
百烈蹴げりのチュミリ♪
エクセルだらけのケン
持ち上げ命のジャック♪
だそーだよ…
それはりーとしてミ 2月15号読者ページ「奈良県 ヒデ君」!!! 赤ペンでキテレツなこと書かれた みはりにょ〜の ハガキが届く位じゃ まだまだなのよう ううううう
くわっ
でも気持ちわかってくれて嬉しいわっ♡
何の脈絡もなく
赤いランドセル
が送りつけられてなんぼの三原道なのよううう
女の子にしては赤かったわ 三原
ぎゅっ
妊娠8ヶ月の頃です…
しかも生まれたら息子!!! 二重三重にいらないのよううう
ほりちょこっ!!!



と、いう訳で… お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
1. 3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
2. プログラマー
3. プランナー

【仕事内容】
1. ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
2. ゲームソフトのプログラミング
3. ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
1. 基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
2. C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

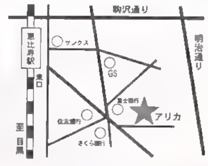
【勤務地】 恵比寿(本社)
【勤務時間】 10:00〜18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品(CGデザイナー)
○B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
○その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品(プログラマー)
○使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品(プランナー)
○企画書(A4サイズで5枚程度)



ARIKA
ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階

Column Courtyard コラムの中庭

西谷亮のAKIRAがんばる！ 連載16回

テトリスのすばらしさ

いやぁ、こんにちわ。西谷です。やっと春らしい陽気になってきましたね。私は寒いのがとっても苦手な人なので、これからの季節はうれしい限りです。はやく夏にならんかなー。

さて、今回は『テトリス』のすばらしさを考えてみたいと思います。
私はゲームを作るのを生業としていますが、はっきり言ってテトリスのすばらしさは芸術的だと思います。
なんといってもルールが簡単です。
ちょっと説明されれば誰でもわかってしまうくらいの単純さを持っていますし、しかもそのルールというのが右脳的（感覚的）なんですね。
コラムスなんかもルール自体は結構簡単なんですが、左脳的（理論的）なんですよね。じっくり考えないとなかなかわからない。慣れてくると、だんだん定石というか、パターン認識みたいなのが発達して、「右脳で感覚的」に考えられるようになるんですけど、そこまでいける人は、そんなに多くはなかったと思います。
将棋なんかも、初心者は左脳で理論的に損得勘定するものですが、プロになってくると、右脳で「感覚的」に考えるそうです。
ブロックがブロックに合わさることの「感覚的」な単純さに着目した点はものすごくすばらしいと思います。
しかもそろったラインが消える!!わかりやすい上に、なんとゲーム的なのでしょう!!!
現実世界では再現しにくく、いかにもゲームならではのルールであるところもグーです。
今度はブロックそのものに着目してみます。
テトリスのブロックは、4つの小さい立方体の取りうるすべての組み合わせの7種類で構成されています。ここにいわゆるゲーム的な調整は入っていなくて、数学的に起こりうる自然の法則がそのままベストのゲームバランスになっているのです。
うーむなんとすばらしい！自然とゲームバランスの調和。人間の手を加えるだけがいいってもんじゃないというい見本ですね。
逆に、そういった調整が入っていないからこそ、「無理矢理やらされている感覚」があまりしないのかもしれません。
余談ですが、この手のパズルゲームで、出現ブロックのパターンとか、確率とかが、「操作されている」ゲームはあまり好きではありません。なんか自然を司る神を人間が冒涜しているようで…。
話を戻して、20×10のフィールドというのもいい。いかにも自然に決まった数字っぽいし、これも絶妙のゲームバランスをかもしだしています。
最初にこのフィールドを決定された方（アレクセイ・パジトノフさんでしたっけ?）のセンスの良さに敬服します。

と、ここまではルール的なすばらしさをあげてきました。でも、私は思うんです。こうまでテトリスが世間に普及したのは、セガさんのテトリスのおかげではないかと。セガテトリスはゲームとしての調整のすばらしさを感じます。
徐々に難しくなる難易度、ブロックの「すべり」や「回転入れ」、「転がし」などがあることにより、とても柔軟な操作性、かつ、ゲーム性の奥深さを感じさせました。
この奥深さがあるために、理論上の「絶対に詰んでしまう」状況がかなり少なくなっています。こういったプレイヤーライクな操作性が「自分のせいでゲームオーバーになった」と思わせ、理不尽さを感じず、むしろ向上心を抱くことができるのです。

基本のルールのすばらしさ＋ゲームとしての調整。
このゲームとしてもっとも基本的なことが、このゲームはしっかりとまとめられていると思うのです。

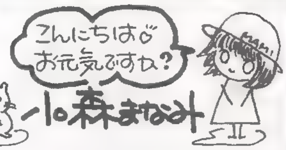
PS. 私の中ではテトリスは、業務用のセガのものくらいしか「テトリス」として認めていないくらいです（あ、もちろんアリカの「テトリスザグランドマスター」もです。宣伝宣伝）。

西谷 亮（にしたにあきら）

プロフィール
株式会社アリカ代表取締役。
長年勤めてきた(株)カプコンを'95年に退社。独立して(株)アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。



小さな森のないしょ話 小森まなみ 連載16回



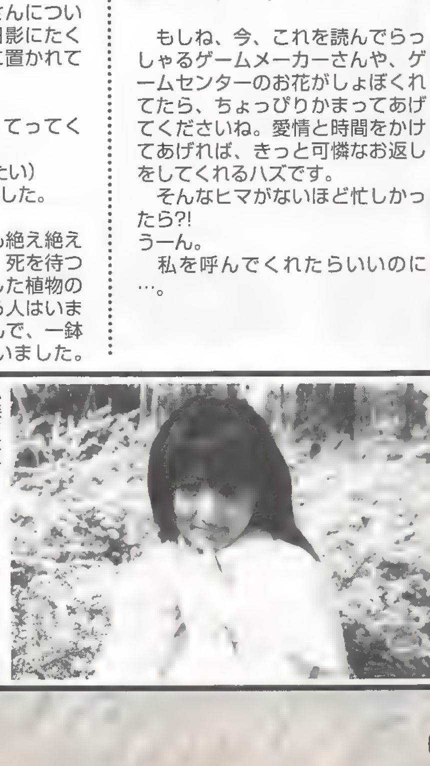
『まみんち植物病院』
春。春です。桜前線北上中！ガーデナー、いわゆる園芸家にとっては、今が一番忙しくも充実してる時です。“切り花”ではなく根っこのついた“生きてる花や草”が大好きな自称ガーデナーの私は、お仕事とはまたちがった意味でのめりこんでいます。きっかけは『パチンコ屋さん』でした。

数年前。商店街のパチンコ屋さんの前を通るとキレイな花たちがディスプレイされてました。
（わあ♡）と思って眺めていると、外を掃除してる店員さんに声をかけられたんです。
「お花好きなの？」
「ええ。とってもキレイですね。誰かお花好きの人が管理してるんですか？」
「ううん。これね、リースなんだよ」
「え？！リース？！じゃ、その月が終わったらどうしてるんですか？」
「業者さんが来てね、交換するんだよ。でもね、店内タバコくさくてすぐ枯れちゃって。そういうのは持ってってくれないんだよ。ちょっと見てみる？」
そう言われて、店員さんについていくと、お店の裏の日影にたくさんの鉢植えが無造作に置かれていました。
「こ、これ…」
「うん。業者さんが持ってってくれなかったヤツ…」
（うわあ。お花の墓場みたい）
それが、私の第一印象でした。

茶色くひからびて息も絶え絶えになっている植物たち。死を待つだけのゴミ捨て場と化した植物の山に、誰もお水をあげる人はいません。私はしゃがみこんで、一鉢手にとって考え込んでいました。人間に喜んでもらうために“咲かされた”花のことを…。
「いる？」店員さんが言いました。
（…え？）
「もうどうせダメだけど、大丈夫そうなの持ってっていいよ。ここに置いといても最後は燃えないゴミの日に出しちゃうからさ」
（ひゃあ。燃えないゴミ…）とショックを受けつつも、ありがたくいくつかの「その子」をかかえて帰りました。
一つずつていねいに、枯れた枝葉を取り除き『まみんち植物病院』がスタートしました。ある子は土を入れ替え、ある子は咲き終わった花がらを摘み負担を少なくしてあげました。あとはお水を与え、心をこめて「大丈夫だからね」と声をかけてあげたんです。
そうして少しずつ、『墓場』からの救済を繰り返し、『まみんち植物病院』の患者さんは増えていったのでした。

もの言わぬ植物たちはとても正直です。忙しさが続いて、ほったらかしになってしまうと、すぐぐったりしてしまいます（ここらへんは、女の子の扱いに似てたりしますね。うふふ）。

もしね、今、これを読んでらっしゃるゲームメーカーさんや、ゲームセンターのお花がしょぼくれてたら、ちょっぴりかまってあげてくださいね。愛情と時間をかけてあげれば、きっと可憐なお返しをしてくれるハズです。
そんなヒマがないほど忙しかったら?!
うーん。
私を呼んでくれたらいいのに…。



小森まなみ…
ラジオパーソナリティ、歌手、声優として活動するほか、エッセイ「こころのおくすり」を発表するなど、その活躍の場は広い。
ラジオ番組「小森まなみの君がそばにいれば」が文化放送で毎週金曜日深夜26時半からオンエア中。
また、最新アルバム「プレサージュ」も大好評発売中だ。

オッキーのゲーセンに行こう！ 其の16

Column:04

置鮎龍太郎（おきあゆ　りょうたろう）
声優。美形から三枚目ギャグキャラクターまで幅広い演技で多くの女性ファンをGET中。当コーナーにもサポーター有。

で、最後のリポート！まずは「DDR2」。やっとやれたよ、ふぅ。曲も当然増えてるし、ノリも良い！ステップのパターンも新しい。「2」もにぎやかで楽しい、ワクワク感いっぱいの作品になってるな。でも、難度も多少上がってるかな？お試しあれ～！

そして、こっそり楽しみにしてた、「ゾンビ・リベンジ」。NAOMI基板ということで、本誌でも話題になってますね。そもそもキャラクターの1人、松田優作こと（笑）、毒島力也がどうにも気になってねぇ。しかも（ぶすじまりきや）って読むんだよ。ぶすじまだよ。なぜ、そんな名前なんだろう？とっても気になる。ああ中身ね。勝手にガンシューティングだと思ってたので、普通の筐体だったからびっくりした。楽しい。やはり俺的にハマリそうなアクションゲームになってる。

ホントこんなにおもしろいゲームが増えてきてる中、連載が終わるのは残念だねぇ。まあ、仕事中にゲームにと、これからも頑張っていきますのでヨロシク。アーケードでは『ガンビート』の主人公カーマイン役を。TVアニメでは『十兵衛ちゃん』で小田豪鯉之助役、『神八剣伝』でトモカ役。みんな見てね！

3月2日、つ、ついに「PLAY STATION2(仮称)」発表!!深夜番組でこの情報を見たときはびっくりしたなぁ。去年、SEGAの「ドリームキャスト」発売日に発表があるんじゃないかと聞いていたけど、結局なかったのでガクッときていた。そんなときにこの嬉しい情報！ウ～ン、まただまた業界の発展とさらなる飛躍が期待できるではないかと思うと…。フフフフフ　フ　フ　フ　…　。

「ねえ、そんな話ばかりしていていいの!?」

え？あ～～、そうでした。あ……のコラム、今回で終わりです。以上!!

（間）

「それだけかぁ～～～い!!」

「ウイニング・ザ・レインボー～～～!!」

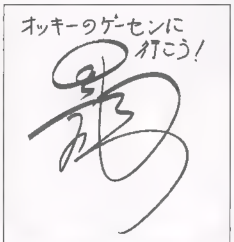
（SE）BOGOOOOON!!

ガッハァアアア!!

これは最終回にふさわしい、河井武士のライトアッパーをも凌ぐ、幻の右…やるな！

「いいから続けろ！」

は、はひ…、では。以前チラッと触れたし、長い前置きでも言ったとおり、今回でこのコラム、終了の運びと相成りました。皆々様には格別のお引き立てをいただき、誠にありがとうございます。



皆さんのご声援に感謝して、置鮎さんのサイン色紙を2名様にプレゼントします。ハガキにこのコラムの感想を書いて、「ゲーセンに行ったよ」係までご応募ください。締め切りは4月30日（消印有効）。

庄司と加藤&後藤のあたまりてらぴ～

Column & Illustration　連載第16回

加藤洋之&後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。



すっかり春めいてきましたなぁ(^-^)。しかし相変わらず、仕事に追われまくっている庄司卓です。さて、春と言えばめでたく『グラディウス』シリーズが復活いたしましたな（恐ろしく関係ない(^^;)。これまでもコンシューマーでは、プレイステーション用の『グラディウス外伝』なども出ていたけど、正統『グラディウス』シリーズの業務用は十年を経ての久々の復活。この十年間というもの、国民的アイドルだったり、ときめいちゃったり、ダンスダンスだったりしていたコナミさんに恨みの毒電波……(^^;)、もとい期待のテレパシーを送り続けた全国一千万人のシューターの念願がようやくかなったのでしょう。

……が、しかし。何を隠そう、いま僕は今やたら忙しまくりで、なかなかゲームセンターにいく時間もないのだ(;o;)。そのためまだ『グラディウスⅣ　復活』をプレイしていないのだ!!ああ、口惜しや(T^T)／!!

そんなわけで取りあえずこれまでの『グラディウス』シリーズを勝手に回顧してみたりすると……。

一番、印象に残っているのはやはり『グラディウスⅡ』の「クラブ」ですな。最終要塞ステージに登場する無敵のキャラで、通路内をギッタンバッタン歩いている六本足の巨大なメカなのだ。無敵なので当然、倒せない。そこで動き回っている「クラブ」の足の間を擦り抜けていかねばならないのだが、どうにもこうにも僕はこの手のタイミング勝負が苦手で、ついぞ成功した試しがない。何回か突破した記憶はあるのだけど、多分、気が弛んだのだろう。直後で凡ミスというパターンがほとんどだったはずだ。よく考えてみると、僕はゲームセンターで『グラディウス』シリーズを一周クリアしたことがない。初代と2は、最終ステージまでは行ったことはあるのだが、結局、クリアしたことはなかったのだ。特に2は残機すべてを「クラブ」に潰されることも珍しくなかったのだから、やはりは憎むべきは「クラブ」であろう。

余談だけど、ご推察の通り僕は『パロディウスだ！』でも、さんざん「ちちびんたリカ」に踏まれまくっているのだ(^^ゞ。

他にも『グラディウスⅢ』の難易度に閉口して、友人と「いっそ弾ステージなんか作ったらどうだ。地形も敵キャラも背景もみんな敵弾でできているのだ！」なんてヤケクソ気味の冗談も言っていた記憶がある。『グラディウスⅣ』は今時、珍しくループ制で周回を重ねられるという漢気あふるる仕様であるそうな。やはり『グラディウス』はこうでなくてはいかん。

ときめいちゃったり、ビートっちゃったりしてもいいけど、やはりコナミさんにはオリンピックと同じペースでいいから、末長く『グラディウス』シリーズを作っていってほしいものである。

連載第6回目

三國満のARCADE心中

STAGE:06

MISSION 06：テクノロジーは進化し続けるもの

時にニュースでプレイステーションの次世代機の発表を取り上げていました。映像をみるかぎりではシリコングラフィックスをも超える処理能力を兼ね備えるハードに「コンシューマ機でここまでやるか!?」と正直驚きました。USB・IEEE1394、PCカード等パソコンとしての機能も踏まえているところに、ソニーの戦略の高さというものを見せつけられま思いがします。ブランドというものにこだわりを見せるメーカーらしい、妥協のないハードになることは間違いなさそうですね。

どうする!?どうなる!? どう出る!! アーケード業界の行く道

アーケードゲームにとって、このままの状況では非常に厳しいと思います。もちろんゲームは中身だということもありますが、スペックの差を見ると開きがありすぎます。

バーチャファイター2が登場したとき「これはすげぇ！」と思った方がほとんどだと思いますし、これがきっかけでゲーセンに通い始めた人も少なくないはずです。常に私の中では「アーケードゲームこそ最新テクノロジーを体験できるもの、いわばハードの展覧会」だと思っていましたので、今回の次世代PS機のスペックを見て、大変不安になってしまいました。

ならば、せめて互換ハードを出してもらえたらなと思っています。それは、もしアーケードにこのスペックのハードをリリースしたならば、アーケードにしかできないこと、アーケードでしか味わえないもの、アーケードでのみ体験できるもの、様々なものができるはず…いややっていただきたいし、やれるはずです。

ソニーとしてはアーケード業界には興味がなさそうな雰囲気ですが、ぜひとも協力してもらいたいものです。

今アーケードのメイン基板となろうとしているNAOMI基板は、まだ登場したばかりです。スペック的にも問題はないように思えますし、システム基板の特徴として、ROMを換えるだけで別のゲームになり、しかもROMの値段は1枚の基板を買うより安いというのが利点です。

しかしシステム基板は、決められたハードスペックの中でゲームが作られるため、プログラムの技術は上がっても、ハードのスペックはそのままという欠点も同時にはらんでいます。パソコンのように簡単にアップグレードするのが難しいので、システム基板のスペックは最初が肝心！中途半端なものでは半年も経たないうちにROMがでなくなり、それっきりになってしまいます。そんなハードを買わされるオペレーターは泣き寝入りです。

思うに最近のシステム基板は、リリースしたときは最新でも、1年も経てばもう見劣りしたように見えてしまうのです。だったらゲームの中身で勝負するぐらいのタイトルが必要となるわけですが、ヒットしたゲームの続編を作るのが、あたかもこの業界のお約束のようになってしまっているのは気のせいでしょうか？

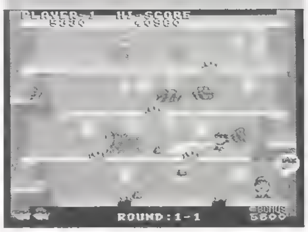
テクノロジーの進化は早く、つい最近まで300万ポリゴンで騒いでいたと思ったら、もう6500万ポリゴンの性能になっています。次世代PS機リリースまでの約1年の間に、アーケード業界にも、我々をあっと驚かしてくれるぐらいのシステム基板の登場を切に願っております（NAOMIも頑張れ！）。

●お気に入りのレゲーを紹介するコーナー

今回の動作チェック！

「べんべろべえ」

1984年／タイトー



軽快な音楽にのって火災の魔の手から彼女を救い出すアクションゲーム。隠れキャラも多く、あの「ちゃっくん」もいる。これぞ消火シミュレーションゲームの決定版？



三國 満（みくに みつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋・ゲームセンターに勤めてきたノウハウをフルに生かせる場所を求めてさすらう。本誌は本職ではないので、そろそろ本格的に仕事をしようと思っている。生活水準を上げるために、落ち着ける場所にお願いを乞う予定。

連載第6回目

SEGA 名越稔洋のアナログスポット

スパイクアウト制作中の思い出をひとつ。

スパイクアウトはレバー1つと、4つのボタンで遊ぶゲームです。ボタンの機能の設定で散々悩みましたが、それ以外で、忘れられない出来事がありました。それはロケーションテスト（完成度が70～80%程度になった時、街のゲームセンターにおいてプレイヤーの感覚を調査するテスト）の時のことです。

遊んでいるプレーヤー達を見ていて、しばらくしてスタッフの一人が私に言いました。

「アイテムを拾えない人が多いですね…」

確かに見ていてそうでした。それからずっとそこばかり気にして見ていたのですが、拾う人もいるにはいましたが、拾わない人がけっこう目立ちました。

「まだ慣れてないのかなぁ」

とも思いましたが、普通はゲームフィーチャーにおいて、アイテムとは面白く、興味のあるイベントであり、お金を払ってゲームをする以上は、できることは何でも試すのが通常の行為であり、その時の状態は全くかけ離れたものでした。当時は、ゲームの4つのボタンの割り当ては、左から、S、A、C、J、となっていました。意味は、S（シフト：移動）A（アタック：攻撃）C（チャージ）J（ジャンプ）で、アイテムを拾うには真ん中の2つのボタンであるAとCを同時に押すことで拾えるようにしていました。1日目のロケが終わり、頭の中を整理するために、夜中に会社に戻って頭を整理しました。

※なぜ、プレイヤーが拾えない（拾わない）のか？

1、コマンドのタイミングがシビア過ぎる

2、単にプレイヤーがヘタ

3、インスト（操作説明書）がわかりづらい

4、アイテムに気づいていない

5、戦うのが一生懸命で、拾っている暇が無い。ETC.

…色々考えましたが、

1は、どう考えてもシビアでは無く、もっと簡単にもできるが、敵と殴り合う事が、メインテーマのゲームなので、アイテムを拾って戦うのはあくまでサブイベントですから、余りに簡単に拾え過ぎて、意思もないのに拾えるのもマズイ。

2は、ロケテストの場所は、日本でも特にうまいプレイヤーの集うゲーマーのメッカでもある秋葉原なので、“ヘタ”なプレイヤーがいるとしても、ほとんどがそうだとは考えづらい。

3は、分かりやすいとは十分に言えないまでも、悪いレベルではなく、読まないプレイヤーはそれ以前だが、そこまでいくと何とも言えない。

4は、明らかに気がついていたのは、自分で確認している。

5は、実際にそこまでは、正直わからない。

そして、なんの手立てもしないまま、2日目のロケに入りました。依然として、うまく拾えていません。

アイテムの周りでうろうろしているあるプレイヤーが俺の目にとまりました。そこで、そのプレイヤーがアイテムに近づいた時、「AとCの同時押しで拾えるよ」と声をかけました。すると、こんな反応をしました。4つのボタンのうち、左から1番目と3番目を同時押ししました。たまげました。

つまり、このプレーヤーはこう考えたわけです。このゲームのボタン種別は、S、A、C、J、と決めてあり、AとCというひとつ飛ばしのアルファベットの呼び方が含まれており、更にアイテムを拾う為には、そのAとCを同時押ししなくてはならないという取り決めが後押しして、”AとCがあるのなら、当然Bもあるはずだ”と意識的に思っているので”、AとCを同時押し”とは”左から一個飛ばし同時押し”と理解した訳です。

失敗しました。拾えなかったすべてのプレイヤーが、そう感じた訳ではないでしょうが、インターフェイス向上のためリリース時には、A=アタックをB=ビートに変更した訳です。小さな気遣いですがこの変更はこういう積み重ねが大きな結果を生んでくれると思います。ゲーム作りって面白いでしょ？



名越稔洋（なごしとしひろ）
株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。
デイトナUSAを筆頭にスカッドレース、スパイクアウトなどをプロデュースしてきた。

リポート26

リポーター：ギターフリークス琢郎

HYPER コナミ元気ロケ通信

**今回は、チルコポルトの元締より重大発表があるのだ。はたして重大発表とは!!!!!!!!!??
そしてもうひとつ! 4/10発売予定、家庭用「DDR」のCM撮影風景を特別に紹介だ～!!!**

みなさんに悲しいお知らせです。なんと今回でコナミ元気ロケ通信は最終回を迎えます。えっ、いつもの冗談?違う、違う、本当にお別れなんです。最後にチルコポルトの元締、グレート店長ヤマモト（上尾店）にお別れの挨拶をしてもらいましょう。

チルコポルト元締ヤマモトのご挨拶

ということで最終回です。まあ、だからと言って堅苦しい挨拶をするつもりなど毛頭ない今日この頃、「某メーカーがまた、○○しやがった!」とか「某ゲームは期待ハズレどころか、ホンマしょーもない出来だぞオイ!」なんつー悲鳴が聞こえてきますが、皆様如何お過ごしでしょうか?さて、この度、編集からのご指名によると、私に「読者の皆様に最終回のご挨拶を」ということらしいんですが、毒舌万歳!批判万歳!で開発の方々の嫌われ者の私にこんな重大な任務を任せていいんでしょうか?いいんです!!ということで時は流れ、文面も進んでいきます。っと、その前にこれだけは言わせてください。「メタル・ギア」最高です。(平○さん、宣伝しておいたよ～!!）音ゲーはやっぱ、コナミです（小坂田さん、コレでいいんだね!!）。

さて本題ですが、「人生、出会いがあり別れがある」とは良く言ったもんで、まあ誰が言った言葉かまでは定かでありませんが、元ロケ通信最終回ということは定かのようであり、俗に言うお別れというヤツです。約2年近くに渡り、大好評連載（異議は認めません）を続けて参りましたが、この度、我が元ロケ通信は終了致します。しかぁ～し!!ご安心を!次回からはタイトルも新たにスーパーリニューアルオープン16HIT COMBO使用ゲージレベル3で、新しくなって帰ってきます。もちろん、新システム搭載で2人同時プレイOKの振動パック対応です。言ってる意味は良く分からんがとにかく凄い自信だ。まあ、「前作より面白くなければ続編を作る意味はない」という、どなたかのお言葉通りでして、NEW元ロケ通信はさらにパワーアップして面白くなるっつーコトですな。4月リニューアル予定の新タイトルにご期待ください。これまでの元ロケ通信への応援、本当に有難う御座いました。コナミ直営店は永遠に不滅です。

と、言うわけで、本当にコナミ元気ロケ通信は終わってしまうのですが、来月からはさらにマニア度をアップした企画が始まるのでみなさんお楽しみに!

チルコポルト新宿店でCM撮影

どーもっ!皆さん「ビーマニシリーズ」ハマってる?あっ!そっか!このページ見てる人で「やったことナイ」なんて人はいないよね。で、家庭用の「ポップンミュージック」のテレビCMは見てくれたかな?最後に女の子が「イェイッ!」て言うアレですよアレッ!最初の数秒なんだけど女の子たちがゲーセン版の「ポップン」を「キャーキャー」プレイしまくってるカットがあるよね。勘のいい人はわかったかな?そぉなんです!なんとあれは「チルコポルト新宿店」で撮影されたものなんですよ～!すごいでしょ!そして家庭用ビーマニシリーズ第3弾として「ダンスダンスレボリューション」が発売されるのはみんな知ってるよね～。

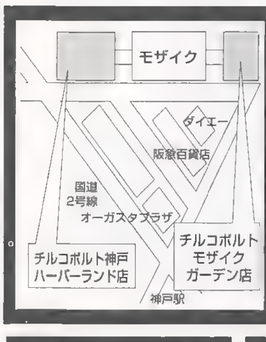


「そろそろ本番撮りますかー？」機材の最終チェックを待つ間、みんなかなり緊張している様子だ。



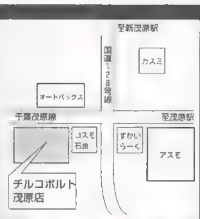
撮影の前に、まずは練習…。
左右上下……むーん難しいぞ……（汗）。

元気ロケ全店MAP

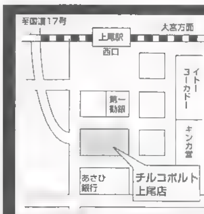


チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内 TEL078-360-0744
営業時間10：00～23：00（年中無休）

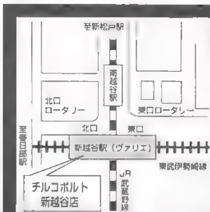
チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン遊技場内 TEL078-360-2777
営業時間11：00～22：00（年中無休）



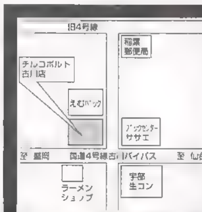
チルコポルト茂原店
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10：00～24：00（年中無休）



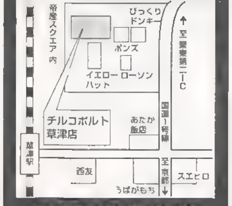
チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277
営業時間10：00～23：00（年中無休）



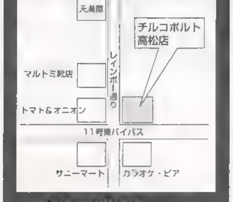
チルコポルト新越谷店
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10：00～23：30（年中無休）



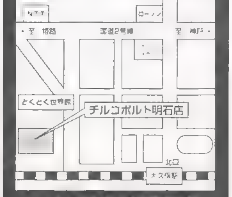
チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677
営業時間10：00～24：00（年中無休）



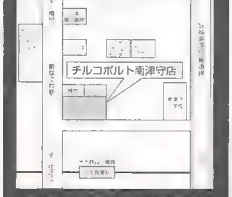
チルコポルト草津店
滋賀県栗太郡栗東町小柿7-8-8
TEL.077-554-3457
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111
営業時間10：00～24：00（年中無休）



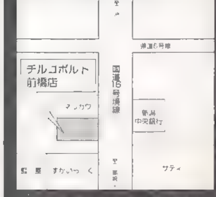
チルコポルト明石店
兵庫県明石市大久保町福田205
TEL.078-936-2040
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト南津守店
大阪市大阪市西成区南津守6-192-1
TEL.06-4398-1234
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト市原店
千葉県千葉市辰巳台東1-1-1
リブレ辰巳台 TEL.0436-75-6789
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト前橋店
群馬県前橋市国領町2-200-6
TEL.027-237-4234
営業時間10：00～24：00（年中無休）

3月全店 イベントスケジュール

【チルコポルト明石店】
4/4　第4回ジョジョの奇妙な冒険大会（15：00～）
4/11　月華の剣士第二幕大会 第5幕（15：00～）
4/18　第2回DDR2ndMIX大会（13：00～）

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
4/11　DDR2ndMIX大会（15：00～）
4/18　ギターフリークス大会（15：00～）
4/29　史上最大！第1回ハーバー横断BEMANI大会（15：00～）

【チルコポルト茶屋町店】
4/4　キミのギターは燃えているか！？ってゆーかファイヤーかっ！？炎のギタリスト今ここに集結!!ギターフリークス大会
4/18　川村嬢は見たっ!!甘美なZERO3大会
4/25　今日も朝からブロッキング！
出てたらやるぜストIII 3rd STRIKE大会
※味は極上気分はバロバロ!スコアアタック開催

【チルコポルト草津店】
4/4　ギターフリークス
キミ、草津のイングヴェイ大会（18：00～）
4/11　ビーマニIIDX
キミ、草津のDJホンダ大会（18：00～）
4/18　DDR2ndmix
キミ、草津のサム大会（18：00～）
4/25　グラディウスIV
キミ、草津の坂井三郎大会（17：00～）

【チルコポルト上尾店】
4/1～4/10　クイズゲーム週間（詳細は店頭にて）
4/11　V○をぶっ飛ばせ!!元祖！ビートマニア2大会
4/25　バ○ト○ム○ブをぶっ飛ばせ!!本家！ダンスダンス2nd大会
※ジョジョの奇妙な冒険シークレットファイルプレゼントキャンペーン実施中！
※シューティングゲームハイスコア集計実施中!

【チルコポルト和歌山店】
4/4　またまた？KOF'98トーナメント大会（17：00～）
4/11　ビートマニアIIDXランキング戦（16：00～）
4/18　DDR2ndMIXランキング戦（16：00～）
4/25　hideよ永遠に　一周忌追悼
ギターフリークスランキング戦（16：00～）
4/29　出てたら！ストIII3rdストライク大会
（もしもの時は
ZERO3頼みなの）（17：00～）

【チルコポルト茂原店】
4/7～9　プリクラ野郎大集合！開店1周年記念。
4/11　ギターでハードな弾き語り大会！
4/25　お風呂？食事？DDR2？それとも私？
4/4～24　3週連続スコアアタックフェスティバル

【チルコポルト高松】
4/3　DDR2nd<Groove003>
4/4　KOF'98ゴールデンコンビ大会
4/11　グレートだぜ！ビーマニ「DX大会
4/17　DDR2nd<Groove004>
4/18　KOF'98ゴールデンコンビ大会2
4/24　レイクライシス神風アタック！
4/25　ストIII 3rd.STRIKE
ブロッキング野郎の集いと宴
※全て5時スタート、無料
※DDRとBMのみ19：30スタートです

【チルコポルト古川店】
4/4　ギターフリークス大会
4/10　ビートマニアコンプリートミックス大会
4/11　グラディウス、スコアアタック大会
4/18　ビートマニア2DX大会
4/24　スリルドライブ大会
4/25　DDR2ndMIX大会

【チルコポルト南津守店】
4/4　春休みが終わっていく（泣）
ギターフリークス大会
4/10　KOF'98大会（コスプレ可）19：00～
4/17　求む！現役対戦者スーパースト「X大会（20：00～）
4/18　もう7ボタンは慣れたかな？ビーマニ2DX大会
4/29　ゴールデンウィークも踊り明かせ！DDR2大会

【AM3研通信】

第1回 DDR・DE・TANGOな野望（その5）

元ロケ読者の皆さんこんにちわ、そしてさようなら。今回でこの欄もお終いとなるようです。

さて、今回は最後ということで「好き勝手なこと書いてやるー」と意気込んでる、T橋がお伝えするようです。

……先だってのAOUショーのこと……（ここから、文語調）「T橋さん、あのDDRプレイヤー凄いですよ!」「あー、あれは某有名スコアラー○○○さんだねー」、「へー、彼がそうなんですかー…」暫く後、「うぅ、T橋さん、なんか恐いっす」、「なんで？」、「だって、さっきからPerfectしか出てません!」。確かに、見ていると画面には延々とPerfectの文字が…。「むー、作ってた時は全パーフェクトなんてとてもできないだろうと思っていたけど、人間やればできるもんだなー、感心、感心（笑）」「笑ってる場合じゃないっすよ。発売したばかりなのに、何でみんなあんなにうまくて、しかも隠しモード知ってるんですか!?」、「ああ、なんでだろーねー…。やっぱり、これが好きこそ物の上手なりってやつかなー」、「……そんなレベルを超えてるよーな」

DDRのプレイは本当に千差万別。だから2ndでは幅広いユーザー層に向けて作ったつもり。ダンスを楽しみたい人にはBASICで楽しんでもらいたいし、ゲームとして楽しみたい人には常にちょっと上の難易度に挑戦して、それを克服したときの達成感を感じて貰いたいと思っていました。

コナミAMホームページには色々なご意見を頂いておりまして非常にありがたく思っています（感謝）。最後に宣伝をしなければ（笑）。

これからもコナミビーマニシリーズを宜しく!。ギターフリークスもポップンミュージックも面白いぞー!。ぶんぶんタイフーンがー!!（謎）。さーよーなーらー!。続きはコナミAMホームページで読めるのだー。

（www.konami.co.jp/am）

ヤッパリ「DDR」のCMは「DDR」のメッカ「チルコポルト新宿店」で撮らないとだめでしょ～。おっ！今回もですか!!ってなことで、またまた来ましたCM撮影！今回も店内はスタッフ、出演者などでひしめき合い、冬の早朝からみなさんハイテンションで熱気ムンムン！出演者の女の子もカワイーし、ギャラリー役の皆さんも、とってもハッチャケてました！どんなCMが出来あがったのかは写真を見て想像してちょーだいっ！（財津風）近日放送予定!!Coming Soon!!てゆうか見てっ!!



撮影中…。ちょーっと写真小さいけど、めちゃ盛り上がってるのわかる？



パーフェクトが出たか!?みんな拍手喝采ィィィ!これだけ盛り上がったCMをテレビで見てくれ!

アクセス待ってるよ!!

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp

【チルコポルト新宿店】
4/4　バーチャストライカー2Ver'99
トーナメント大会（15：00～）
4/11　デヴィンタウンゼンドもびっくり？
ギターフリークス大会（15：00～）
4/18　第2回ビートマニアライブIN新宿（15：00～）
4/25　第7回ダンスダンスレボリューション
ベストダンサー決定戦（15：00～）

【チルコポルト前橋店】
4/4　ビートマニアIIDXライブ
4/11　ギターフリークス大会（ギグ）
4/18　ダンスダンスレボリューション2ndMIX大会
4/29　（みどりの日）メダルの掴み取りサービス
（つまみどりも可！）

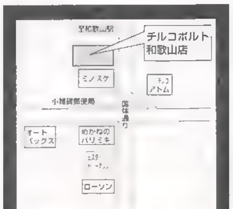
【チルコポルトモザイクガーデン店】
4/4　キッズ祭り～序章～
4/11　プライズ・プリクラで大抽選会～第2章～
4/18　サンリオ・ポケモン大抽選会～最終章～
4/25　ダンスダンスレボリューション大会～第2章～

【チルコポルト市原店】
4/4　ボロりはナシよ「第2回ギターフリークス」大会
4/11　みんなでつまみ食い「DDR2nd」大会
4/18　ご機嫌いかが？「ビーマニIIDX」大会
4/25　早いけど、「祝！黄金週間だよ！プライズ大放出」

アルバイト募集！

コナミのお店ののお店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子やハードに詳しい人は大歓迎です!!

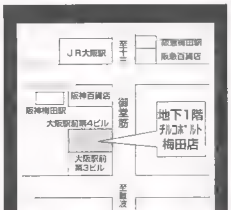
●資格　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●勤務地　各コナミ直営店（地図参照）
●待遇　交通費支給・制服貸与
●応募先　時給、勤務時間等各店舗で異 なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお



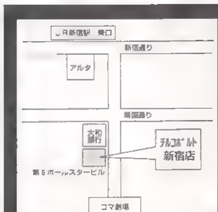
チルコポルト和歌山店
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミノスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）



チルコポルト梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523 営業時間9：30～22：00（年末年始休）



チルコポルト新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390
営業時間11：00～23：30（年中無休）

大団円

ジョジョ編は今回で最終回と相なりました。

カプコンなんです!

第9回

ジョジョの奇妙な冒険

エントリーネーム	店舗NO.	スコア	使用キャラ
T.H	10	3342400	花京院
T.K.T	9	3134200	ポルナレフ
YKKも妙な冒険	5	3049500	花京院
モモ	4	2753000	チャカ
入試までもう少し馬場武士	13	2465700	承太郎
T.Y	1	2335200	花京院
AKI	6	2295600	ポルナレフ
A.T	27	2295300	イギー
REN	22	2288900	承太郎
ニセみくにや	26	2242500	イギー
N.I	19	2212300	承太郎
関口芳徳	18	2087100	承太郎
OTI	15	1914100	ポルナレフ
Y.E	21	1856000	承太郎
EVE	28	1831200	イギー
BEEメーダ	14	1785600	アレッシー
とまれなるほどザワールド	3	1705500	承太郎
K.T	16	1701400	承太郎
CUREC-NET	7	1670300	承太郎
T.A	17	1563000	承太郎
タモツANI	20	1539900	ジョセフ
E.A	24	1460100	承太郎
アルティメット・C	25	1164800	承太郎
山森克拓	2	1147700	承太郎
S.H	8	1100500	承太郎
CAP	29	1000300	花京院
AM	23	930000	承太郎
G.T.O	11	885560	承太郎
ドコサヘキサエンサン	12	223900	承太郎

そして時は動き出す…

1カ月のおまっとさーん。今月もチャレンジハイスコアの時間がやってきたで。さっそくランキングいってみよかぁ!

前回トップをきっていたビバ・サーカス船引店のTKT君のポルナレフ(313万4200点)は残念ながらハイスコア更新ならず。

それを抜いてトップに輝いたのは、メルヘンランド分水店のTH君。前回2位だったTH君は、使用キャラはそのままでスコアを13万3000点更新して、334万2400点でゴールイン!おめでとう!!TH君!!

3位のビバ・サーカス熊取店のYKKも妙な冒険君は、31万点あまりを更新していたが、わずかおよばすにこの位置に甘んじた。う~ん、いい伸びしてたんやけどなぁ、惜しい。

ひとつランキングで面白いのは、7位と8位。ビバ・サーカス茂原店のAKI君とプラサカプコン高岡店のAT君。なんと300点しか違わないのだ。イギーの本体モードであと小パンチ1発入っていれば同点だった。

さて、恒例のキャラ比率だが、前回を大きく上回って承太郎が84%とブッちぎりでトップ。ついで花京院13%、ポルナレフ10%となっている。ワイの見た限りやと、プレイ人口比率に割と近いな。

次回からは、初心者でも十二分に楽しめると評判の『ギガウイング』の集計が始まるで。第1回の締め切りは4月30日。残り少ない春休みや、新天地でのコミュニケーション手段としてどんどんチャレンジしてや。チャレンジするのはスコアラーだけでないで。誰でも加盟店にいけば参加できて、ハイスコアに挑めるというのがこのコーナーのスタンスや。みんな、きばってや。ほなな。

チャレンジハイスコア参加店

①メルヘンランド岸和田店
大阪府岸和田市土生町2-32-7
☎0724(39)8436

②マジカルカプコ豊田店
愛知県豊田市東山町1-5-1
☎0565(88)8020

③メルヘンランド可部店
広島県広島市安佐北区可部5-11-17
☎082(815)5363

④プラサカプコン相模原店
神奈川県相模原市中央1-3-9
☎0427(51)2177

⑤ビバ・サーカス熊取店
大阪府泉南郡熊取町紺屋1-26-1
☎0724(53)5689

⑥ビバ・サーカス茂原店
千葉県茂原市高師1735
☎0475(25)8428

⑦メルヘンランド弥富店
愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123
☎0567(67)3144

⑧ビバ・サーカス本荘店
秋田県本荘市出戸町字岩淵下18
☎0184(24)3615

⑨ビバ・サーカス船引店
福島県田村郡船引町字原田14
☎02478(2)4524

⑩メルヘンランド分水店
新潟県西蒲原郡分水町大字笈ケ島4978-1
☎0256(98)4582

⑪メルヘンランド会津店
福島県会津若松市中町4-36
☎0242(28)0192

⑫メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆
☎0575(35)2677

⑬カプコステーション三条店
新潟県三条市須頃3-58
☎0256(33)7879

⑭マジカルカプコ佐和田店
新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783
☎0259(57)2717

⑮ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
☎07444(6)4605

⑯ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
☎0179(25)3486

⑰マジカルカプコ取手店
茨城県取手市取手2-8-8
☎0297(72)6054

⑱カプコステーション十日町店
新潟県十日町市大字山本字谷内836番地
☎0257(52)5017

⑲カプコサーカス新潟東店
新潟市大形本町1-1716-1
☎025(275)3777

⑳プラサカプコン富津店
千葉県富津市青木124-1
☎0439(80)1840

㉑プラサカプコン山室店
富山県富山市山室226-2
☎0764(93)0111

㉒プラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
☎0462(56)3644

㉓プラサカプコンコスモタワー店
大阪市住之江区南港北1-14-16
☎06(615)6151

㉔プラサカプコンエアロプラザ店
大阪府泉佐野市泉州空港北1番地
☎0724(56)8162

㉕プラサカプコン魚津店
富山県魚津市上村木413
☎0765(23)1102

㉖プラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7番地5
☎011(385)6781

㉗プラサカプコン高岡店
富山県高岡市駅南2-1-1
☎0766(25)8226

㉘プラサカプコン横須賀店
神奈川県横須賀市若松町2-30-
0100
☎0468(25)1471

㉙プラサカプコン大沢野店
富山県上新川郡大沢野町上大久保1985-1
☎0764(68)3067

次回からは『ギガウイング』でチャレンジ!ハイスコア!!

ゲーメスト アイランド

担当：福田柵太郎＆Mio



㊝ハガキの裏に『風邪で4〜5日寝込みましたよ』や
『インフルエンザで苦しみました』などと書きやがった軟弱ワッパーども！
もう大丈夫ですか？お大事に。
しかし、編集部には肉眼で確認できるほど菌がまったり培養されているのに
我らはなんともない。これもスポーツジムも真っ青な健康器具ゲーが集うゲーセン様と
春風がもたらす浄化作用のおかげ、ラッキー。ねえMioさん。
Ⓜ風邪なんで帰って寝るわ。お疲れ。（ミオゼル＆サクゼル）

今月のいっぱつ

傷のギャランドゥマシィーン ヴィジェイ

行きつけのゲーセンに忽然と姿を現した音ゲーＶＪ。
「でかいな友よ…ビーマニを富士山とたとえるならばこいつぁ高尾山だぜ」
「なぜにこう、ストⅡとファイターズヒストリーのような雰囲気が漂うのだろう」
「もちっとソフトな言い方ないんか…。ウルトラマンとにせウルトラマンとかよ（㊝ウルトラハードなんですけど）」
「ちなみに僕、ＶＪのことビデオジョッキーの略かと思ってました、ビジュアルジョッキーだったんですね。ああ僕ハズカシー（byとんでモンペ）」
「…」
「…さ、やってみよう。やっぱり1回二百円なのね。高いよ音ゲー！」
吠えつつ友がコインの一枚目を投入した刹那！
『ボン！』
というノイズ音がスピーカーからブッ放された。衝撃で弾かれ壁にめり込む俺たち。
（おおげさ）
「なんだ今の！」
「僕ちょっとチビっちゃったよ…でも画面は動いてるよ」
どうやら壊れてはいないようだ。だがアレはなんだったのだろうか？復活した友が追加のコインを投入し、ゲームは始まった。

友は99'ＣＬＡＳＳＩＣを選曲。イージーを選ぶとは腑甲斐ないやつよのお。ステージ１の曲名が画面に表示される、え？Ｙ.Ｍ.Ｃ.Ａ？あっ、
「や、や、やはりヤングメンだああ、秀樹西城様である！今外人の声でヤングメンと！負けられぬ！サイジョー流の名にかけて負けることは許されぬ！振り付けつけてやれ！」
「ああん、６キーもある操作が難しくて難しくてそんなヒマないであります！」
「ならば、俺が…やる！」
ＶＪの後ろで俺が的確に**わいえむしいえい**のポージングを決めてゆく！
「は、は、ハズカシイイ！」
結局、我が応援（？）むなしく友は１面でゲームオーバーとなってしまった。しかし、このヤングメンを完璧にアクションつきでこなせればＤＤＲを越えるパフォーマンスになると思うのですがどうでしょうか？
（埼玉県　ビンタジョッキー君㋐）
㊝やはり音ゲーはドス黄色い声援かましてくれるスクールメイツが必須だーな！（ポンポン付属）そんなＶＪだが確かに操作が忙しくて上部モニターに目がいかないのがチト残念。



協力：神田再生電撃隊
「リプレイしたいゲーセン風景がある君は再生電撃隊へお便りをくれたまえ by ビッグワン再生」

議論の夕べ



スタートはインストカード、そしてゲーメストは…

☆「ダンスダンスレボリューション」などの影響か、以前にも増して女子中高生の集団をゲーセンで見かけるようになった。ゲーセンに一般客が戻りつつある。だが、それらの一般客がゲーセンに根付くには、ちょっとした障害がある。

最近のゲームはシステムが複雑化したものが多くなっているといわれる。インストカードを読んだだけでは本来の楽しみ方ができない、というのでは、ゲーメストを読まない一般客をとらえるのにはかなり不利になる。「Gダライアス」のビーム干渉や「エスプレイド」の16倍などは、いずれもゲームの中核に位置する要素でありながら、インストカードでは触れられておらず、ゲーメストを読まなければそのやり方がわからなかった。

メーカー側には、基本システムを余すところなく伝えるようなインストカード作りを、そして、インストカードが繁雑にならないために、シンプルな操作性で奥の深い楽しさを味わえるようなゲーム作りをお願いしたい。それがゲームというもののおもしろさを、一般客に広く伝えるために重要なことであると考える。

「パワーストーン」は幸いにも、そういうゲームになっている。

それでは、ゲーメストの存在意義はどこにあるのか？

それはやはり、ゲーセンのおもしろさを知った者が、さらにその世界を拡げ、腕をあげていく際の手助けになるという点だろう。おもしろいゲーセンをよりおもしろくする、そのための誌面作りをお願いしたい。

（福岡県　Lieber KONAMI君⑰）

Ⓜプレイ中、そのゲームにおいて基本と言えるシステムに対し、「それ、どうやるの？」などと聞かれたり、また自分で思ったりしたことはないかな？　インストカードに基本が書いてないゲームが、実は多いようだ。

ゲームがうまくなる努力を始めるために、まず必要なインストカードと、努力の途中で手助けになるべきゲーメスト。どちらの質も高く保たれているべきだね。この2つがそろっているなら、あとは君たちプレイヤーがゲームをやりこんでくれれば、ゲーセンは活性化していくと思うよ。

その努力を怠ってる人、多くないか？

☆この間、久々に近くのゲーセンに行きました。話題作はどうかな、とあたりを見回すと、ZERO3の筐体の上に、ひときわ目立つ貼り紙が。そこには、メッチャ怒ったサガットのイラストとともに、こんなことが書かれていました。

～画面端での斬空波動連発、待ち昇龍なんかはやめよう！　男らしく攻めようぜ！～

僕は思いました。

「なんじゃそれ」

この貼り紙を読んで思ったこと。まず一つ。

「戦法を押しつけんな！」

上の文章を読む限り、「ガンガン攻めないと悪」「待ち＝悪」と、古くさい考えが読みとれます。ほかのゲームもそうだと思いますが、格ゲーそれぞれの戦法、というのがあるはずです。少なくともZERO3というゲームは、そのような考えだけでは勝ち抜いていけない奥深さがあると思います。たしかに基本は跳び込み、というゲームもあるでしょう。だが、かならずしもそれがほかのゲームにおいて、有効な戦法になり得るかどうか、というと「？」です。自分の価値観を人に押しつけるのもどうでしょうか。

そして二つ目。

「待ちがかならずしも悪とは限らないじゃねーか！」

世間一般に「待ち＝悪」という考えがはびこっているようですが、僕はそうは思いません。なぜなら「待ち」も一つの戦法と考えるからです。人には人に合った、ゲームにはゲームに合った、キャラにはキャラに合った戦法、というのがあるはずです。もしそれが「待ち」、あるいは「待ちに近いもの」であったとしても、その人は自分にとって最善の策をとったわけで、それをケチつけるのもどうかと思うのです。たしかに「待ち」というのはどうもズルいイメージがありますし、僕自身もどちらかといえばキライです。でも、もしそう思うんだったら、ケチをつける前に、その「待ち」を崩す努力というのをすべきではないでしょうか。先の貼り紙を書いた人が、実際にその努力を怠っていたとしたら、こんな貼り紙をするような権利はない、と僕は考えます。

（沖縄県　ストⅢ3rd求ム君⑤）

Ⓜ太古の昔から議論され続けられてきたこの問題、結局泥沼化して、いつしか取り上げられなくなってしまった。けれど、忘れられたわけじゃない、もう泥沼では終わらせない！　という諸君、今の時代の「戦法問題」に関する意見を、ここでたたかわせてみよう。デリケートな問題だが、対戦ゲームの発展に関わる大きな問題でもあるのだから。



➡（福島県　キク君①）

Ⓜあのムネ、あのオシリ…美しすぎます!!私たちが努力してもなかなか手に入れられないものを、なぜ持っている!?



➡（埼玉県　萩原音泉君3）

Ⓜ脱いだりしないのがちと残念ですか？（爆）



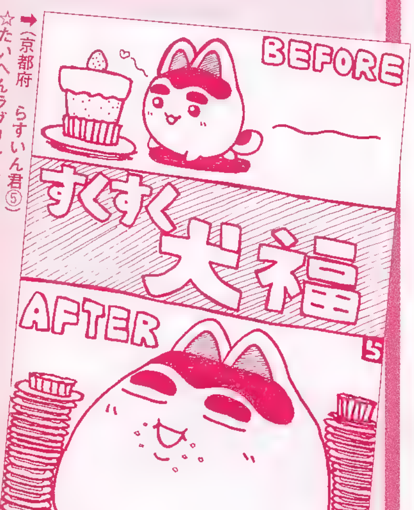
➡（大阪府　ぽてちんさん2）

☆散れ、下僕どもよ、わが野望の在りかへ我を導け。

ショックトルーパーズ
すくすく犬福　設定資料記念



⬆（愛知県　弾弓君④）
☆傭兵くさくないのがボクらのウリだよ！



➡（京都府　らすいん君⑤）
☆たいへんラブリンによ。イラスト待ってるによ by犬福部。

犬福のかわいさに惹かれて、「すくすく犬福」をやってみた。だが、進めるにつれて曽根くんに惹かれている自分がそこにいました。

相方と「どこまで脱いでくれるのかなぁ？」などと話しながら、最終的には「むいてやるぞぉー!!」などと言いながらやってました。（笑）
（北海道　猪川鑑さんⓁ）
（編）曽根君はシャツ一枚が終着駅（アンドロメダ）だ。次回作があれば彼には上下3画面ラスタスクロール脱衣withナオミを嘱望。

期待の新作よもやま8連発

カプコンのSTG、ギガウイングですが、今度は戦うシスターですかァ…。（またゲーキャラに新たな分野が!!!）

なんでしかし、シスターが戦闘機乗って戦うねんやろか…少～し謎ですナ。
（京都府　佐々岡ゆりのさん（え））
（編）ありそうでなかった武装シスター（あってたまるかという気もする）。カプコン系聖職キャラはもれなく武人なので始末に負えませんネ。

「人鳥流」の読み方は〝にとうりゅう〟？「じんとる」って読んで、いわゆる陣取りゲームに違いないと予想してたのにー。
（石川県　嵐邪無月君（か））
（編）その正体は爆弾ペンギンが主人公の固定画面アクションゲームでした。開発中だが、パッと見サボテン（爆裂死）。

VJで忍者を見たとき、『じゃじゃ丸くん』かと思った。
（神奈川県　笹原理江さん（お））
（編）でしょー！ちなみにBig BeatのNINJAという曲の話。

JOJOがポリゴン化した場合、ポルナレフの顔と髪型VF1っぽいのを希望。多分違和感なしと思われます。

元からカクカクしてる顔だし（失礼）。
（広島県　P.ポルNナレフブラボー！君（き））
（編）月末に串刺し難あり。お覚悟。

全主人公リストに足りないゲームがあります。『水滸演武～風雲再起～　九紋龍史進』『ヘヴンズゲート　?・?・?』『エランドール～闘龍伝記～?・?・?』
（東京都　eMY君（く））
（編）すまん。とりあえず心の中に彼らの住処を作ってあげてくれ、約束だ。

NO.253のP148、ファイティンクレイヤーって、コリアティック。
（?県　一日ザク君（け））
（編）また誤植である、すまねえ。エイティンクやティンクルピットなどにも要注意。

ついに買ってしまったホットギミックCD。ジャケットを見ると、1と快楽天をセットで収録、アレンジバージョン含有、サントラで忘れられがちなボイスコレクションありと完全収録の名に偽りなし。

しかし、1曲が短いために曲数が37もある。MDにタイトルつけるのに骨が折れそうだなあ…。と、思いながら収録時間をチェックしていくと、トラック36番目・18分39秒!?な、なんだこりゃ？ジャケットを読むと、ボイスコレクションとある。とりあえず再生、カチ。

「対戦ホットギミックゥー。ジャーンファイトォ。ツモ。ピンフ。タンヤオ。役牌…」

その後、流し満貫とか大車輪とか役の名前が延々2分続いた…。ようやくキャラクターボイスに突入である。

「えー私の言葉遣いが悪いですって…」

いたなあこんなキャラ。懐かしいけど早送り。カチ。

「ボタン連打でタンクトップを吊りあげるっス！スパークっすね～」

いきなり雀犬である。以後延々と彼奴ボイスが続くようなのでまた早送り。とりあえず隠しキャラが聴きたいなー。

「拙者…全然あやしいものではないでゴザル。みてのとおりどこにでもおる侍でござる」

…始まってしまった。とりあえずボリュームを最大にして聴くとしよう…。

「…約束どおり拙者御主の…ウン（甘く）…お嫁さんになるでござる。いい汗かいたでござる。まだまだひっぱりが足らんでござる。くはっ拙者もう御主なしでは生きられそうにないでござルンルンッ」

…我がアパートの壁は非常に薄い。明日、隣人（男）と会った時、彼は僕に抱きつくのだろうか。というかミリオンあたりのおしおき試聴中に児童虐待と勘違いした隣人が通報という市民の義務を果たす可能性あり（編）ヘッドホン使え…）。ホトギミCDとは覚悟なくしては聴けないブツなのかもしれない。
（東京都　黒鉄12000君（こ））
（編）婦人警官のボイスを借りれば「ここまでやる？犯罪だぞキミ」なホトギミCD。制作班マウント二田は「次はV.C30分に挑戦だよ君」とやる気まんまん君でした。

何気なくいつものゲーセンで「JOJO冒」たるタイトル打ちされたゲーム台に百円を玉を滑り込ませたある日のこと。

イギーさんで「ブラボー、ブラボー」と叫ぶ男に怪しげな命名「ワンワンコンボ」をヤバ目に決めたあと、ふと店内の有線放送に耳を傾けようとする。

しかし、店内には爆音やゲーム音が溢れているのでうまく聞けない。そこで考えたのが『ゲーセンに長時間居てて耳は大丈夫かいな？』ということ。

私は急いで参考資料なる物をかき集め必死に調べる。ありましたよ。ええっと、『60～85ホン以上の騒音を8時間聞き続けると騒音性難聴になる』らしい。

それでは60～85ホン以上というのはどれぐらいの音の大きさなのだろう。どうやら資料によると『航空機、新幹線鉄道の音が70ホン前後である』らしい。

なぁんだでぇじょおぶじゃん。さすがにゲーセンに8時間もいないし、どうせ60ホンにも満たないのだろう。でもまぁ、気を付けましょう。そこで、耳に良い健康法というものがあるらしい。

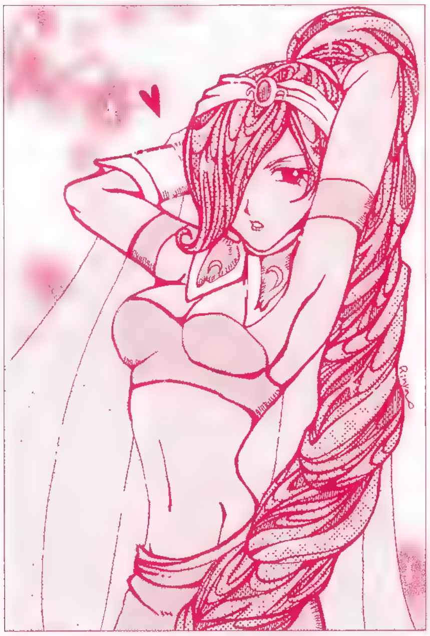
それは
1.いつも耳に入る音は小さい音も注意深く聞くようにしましょう。
2.たまには「この音とこの音はどう違うんだろう」といった音の違いを聞き分ける訓練をしましょう。

皆さまのお役に立てればどうか参考にしてくださひ。
（和歌山県　-J-to京都の友へ君（さ））
（編）ふむふむ、耳はプレイヤーにとって重要な器官。いたわりながら末永くゲームを楽しんでいきたいものですね。

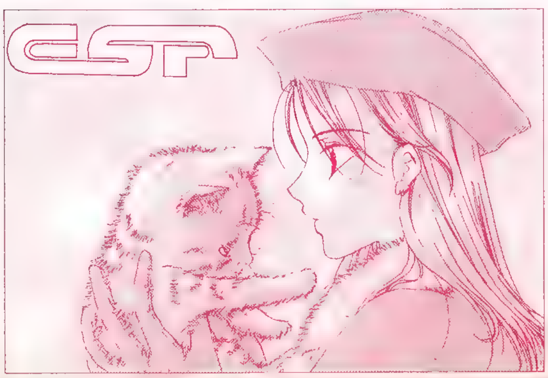




↑（富山県　都氏さとみさん⑥）
Ⓜあの…おいしそうに見えるんでしょうか、もしかして…。



↑（福岡県　県凛也さん⑦）
☆熱い吐息で、あなたのすべてを溶かしてあげる♥



のんきな日常

アメリカのテーマパーク、ユニバーサルスタジオが、大阪にもできるようです。当然、アトラクションや店、そしてマーヴルコミックのレストラン「マーヴルマニア」も、アメリカと同じく建設されると思います。アメリカへ行かなくちゃダメなのか…と悲嘆にくれていたマーヴルファンも、これで一応は安心したのではないでしょうか。

とりあえずオープンの日までに、英会話の練習をしておいたほうがいいかもしれませんね。

「ヘーイ、キャーップ!!　サインプリーズ!!　フォトプリーズ!!」

……別に練習しなくても言えるじゃん（1人ボケツッコミ）。
（千葉県　会田惣君㊚）

Ⓜへー！　こりゃー行くしかないっスな！

「マーヴルマニア」内のコスプレ店員さんも、やっぱりアメリカの方々なんだろうか!?　中身が日本人のキャプテンアメリカとか、ちょっと…だな。

ちなみに、この場合の「サイン」は、英語では「オートグラフ（autograph）」というので覚えておこうね。

おおっし！　パワーストーンに竜馬ってキャラがいるぞ！　初めはあまり興味なかったけど、自分と同じ名前なので即プレイ。…うむ、これなら長く遊べそうだフムフム。

そういえば弟の隼人も、同カプコンのスターグラディエーターにハマってた気がするなあ。「ハヤト」に……ん!?

竜馬に隼人…これってもしかして、某スーパーロボットアニメと同じ…自分が生まれた年が1978年、ちょうど「ゲッ○ービーム」放映と同じ！　うおぉ、どういうつもりだ親よぉぉぉぉ!!

P.S.んじゃ、カプコンの次回作に出るキャラは「ベンケイ」だネ。
（千葉県　野崎竜馬君㊚）

Ⓜご両親が本当にそのキャラから名前をとったにしても、息子の竜馬君がその由来をわかるなんて、ご両親もうれしいんじゃない？　もしみんなが、ゲームキャラの名前を子供につけて、数年後に子供がそのキャラを使ってたりしたらおもしろいかもね。

殴り屋たちに告ぐ！

神保町のあのゲームセンターで、スパイクアウトにハマれ!!　手だれの猛者が多く生息し、「技量」「礼儀」ともに、まさにGAMEST（意味不明）。しかもトイレもあるため、長時間滞在も可。

自分は目からウロコが落ちた。特に初心者の方にオススメだ。みんな「いい人」で、かならず手助けしてくれる。その上で上級者のプレイを参考にし、腕をみがくには絶対の場所である。

みんなでスパイクアウトを盛り上げよう!!　以上、スパイクアウト普及委員会からのお知らせでした。
（東京都　感動のジャン・キー君㊚）

Ⓜそれは、ディズニーのあのネズミの上半分の名前と、同じ店名のゲーセンか！（まわりくどい）まれに、MVPや、マサール男爵ことC.LANもプレイしてたりするので、殴り屋のチミはぜひ来店されよ！　帰りにはG-Modeにもぜひ寄ってネ

G-Mode荻窪店の閉店オークションで、ビートマニアを落札したのは、何をかくそうこの私だ。まあ、自信ははっきり言ってあった。値段的にもまあまあかな～。そういえば、前のメストで「家にビートマニアある人は遊ばせて…いやいや取材させてくれ」っていう文章があったけど、私は別にOKだけど…。そのかわり、あやね等身大POPが手みやげに絶対必要だ（DOA++とDOA2の2つほしいな）。くれるなら好きなだけ取材してってちょ。
（神奈川県　RUI君㊚）

Ⓜ見～て～た～ぞ～。「世の中不況と言うけれど、あるところにはあるもんだねえ…」とつぶやきながら。それにしても、取材OKだけど等身大POPくれだなんて、ちょっとゼイタクだわサ。



➡（東京都　村田雄介君⑧）
☆そんな顔するなよ、俺は楽しく闘ってるだけだぜ？

⬅（福岡県　めぐみさん⑨）
☆「ボクがもし人だったなら、彼女の心を支えてあげられるでしょうか？人でないから、支えてあげられるのでしょうか？」

NAOMI専用筐体のレバーは長くてなんか変じゃねえか?



毒我一体in死霊の復讐

先日、アミューズメントスポットにてブラッドバレッド改めゾンビリベンジをプレイしたので超主観的にご報告いたします。

ズバリこのゲームは手刀ゲー。キャラの一人である毒島力也先生のL攻撃連打はあらゆる物体を切断するのです。

腰から上がバッサリ落ちるゾンビども。イヒ、ボクチンの手刀すごいでしょーイヒヒヒヒヒヒ。

シュバッバンおっとシャッターを開けて倉庫に入れたあ、鉄をも切り裂く手刀でZUPAPAと…チッ扉は切れんのか。つまんねーな。おいしょっとガラガラ、ノックしてもしも〜し!

おおっと姉ちゃんがゾンビ共に囲まれヘルプミーしてるぜーっ!まかせろっつーかオイラこの姉ちゃんを刻みてえーんですけど、ダメ?切れないの?ざーんねん(福すでに…人にあらず)。フロッピーゲット。

BOSS発見!こりゃ切り倒しがいがあるわいウヒヒ、接近接近、ボコスカ殴られ吹っ飛んでるけど手刀脳内麻薬分泌効果で痛くにゃ〜い(ダメージはがっつり受ける)。さあざっくりと…ちいっ余計なムービーのせいで両断できやしねえ!筐体バーン↑効果。

そーらそらズバンといくぞーズバンといくぞー!あ、あら僕すっかりゾンビに囲まれてるんですけど、つーか食われてるぅうう、なんじゃこりゃあああ!レベル5↑診断。非常に外道に相応しい死に様でした。私の初ゾンリベ。

私にはなぜタイトルがブラッドバレットからゾンビリベンジに変更されたかがわかった。一度毒島さんの手刀の味を知ったならもう二度と銃なんぞ使えないからだ(福銃なしプレイは無謀だ)。

NAOMI基板の素晴らしさ(特にグラフィック)を実感した一時でした。

(千葉県　毒島力也↑ウソ、テイルスコンプレックス君㉓)

福協力プレイ時は死んだプレイヤーがゾンビ化するなど邪気満載のゾビリベ。ただ、毒島先生の溜めポーズはちょっとアレだ。

私は一目惚れをしてしまいました。相手は毒島力也様です。はじめて見た時、松田優作と見間違える容姿に、体のキズ、もう最高です。今年のベストキャラクター決定だろ〜。ということで皆さんゾンビリベンジでは毒島様を使え〜。以上。

(千葉県　T.M.Z2君⑫)

福ちゅうかそのまんまだろ、なる無粋な指摘はゴミ箱行きとして、やみくもにかっこいい毒島の兄貴。ただ通常カラーの走り方はちょっと変だ。一度でいいから毒島アイランドなどーぐはっ。(締め切り4月13日)

NO.255の「レーザーとビームの違い」について。

極論を言えば、「レーザーはビーム」です。なんのこっちゃとお思いの御仁のために詳しく解説しますと、ビームとは光線全般のことを指す語の事であり、レーザーもこの中に含まれるのです。

レーザーは、光の振幅、位相をそろえて光自身による効果の打ち消しを極力減らした「高性能な光」です。だから、高速で飛ぶし、曲がったりしません。

ビームは、レーザーも含めた光線全般の事をいいます。たとえば、普通の光とか、エネルギーを帯びて光ってみえる粒子が束になって飛んでいるものとかです。まあ、光って飛んでいるものの軌跡をひっくるめてビームと呼ぶと思えばいいでしょう。

ちなみに、私はビーム好きです。理由は「なんか強まってそうだから」です。

(茨城県　矢代高徳君⑮)

福少し前のアイランドではレーザー派VS.ウェーブ派なんてネタが取り沙汰されてたが。



↑(埼玉県　津島直人君⑩)
☆勝ってくれ!振り上げる拳が残っているなら!

エロチヨン村

The Village of EROS

最近村ではとみに「レディーの胸の大小」についての論議がDDR泥酔プレイのごとく熱く激しいようでありますが、私はそんな世界の中心でとりあえず叫んでおきたい。

…うつけどもがァァア!!

違う、違うぞ諸君!!君たちの心の中では「胸、すなわちバスト」という腐ったミカンの方程式がヒャクパーセクでグリングリンとフルアニメーションしている。だからサイズや形にこだわり、互いに心をえぐりあっている!!聞いてよ!

「胸、すなわちハート」

そう、胸とはバストにあらず!!その奥底に熱くたぎり、また時には切なく恥じらい、時には傷ついて…そんなハートこそ胸の精髄!!そうしたハートの起伏が外へと滲み出たその様子こそセクシー、すなわちエロス!!バストはその飾りでしかない!!

考えてみぃ、レディーが感じる男の色気は胸か!?ケツか!?違う、その滲み出るオーラだ!!そう、エロスとは愛、人間の精神が根底から求めて止まぬ原始的欲望、心の糧……リビドー!!

ハートが成す色気が男性にも「こりゃあマキシマムですたい!!」と言わしめるエロスを形作るのだよハニー!!

……まぁ、どうしても選べと言うなら私はこう**手の平にぴったりと吸い付くような お茶碗サイズ&お茶碗型のいわゆるBカップ前後が**…はっ、今吹き矢連合の殺気が!?すまぬが逃げるので失礼!!

(千葉県　バロンちくわくん⑮)

福ついに村民の心技体一致!と思いきやお約束のオチがついて以上。やはりわがまま気まま本能がままにエロス感じるのが吉?



↑(北海道　仲井六段さん⑪)
福ポリゴンバディの前途は明るい…と思う。

あァン!?「ネオジオナイチチ連合」だとおぉ!?こおぉのブワァカ者がァ!!ナコルル!!貴様の乳は81cmだろぉがア!(公式:侍魂より)81cmの分際で我らがナイチチ党に刃向かうなぞ10億年ンン早いわぁアァ!!不知火舞の乳揺れは日本一ならぬ世界一ィイイッッ!!

(京都府　ナチチ党軍人S大佐君⑫)

福君や知るか?垂乳根新聞をっ。↑伝説のデドアラムック参照。



→（北海道　竹野内河月さん⑭）
Ｍ一瞬チラリと見えたりするなら、ファンも喜んだりなんか。



→（これにて補完委員会解散　しろがね隆乃さん⑯）
Ｍ彼の受難も、3度目にしてようやく終結!!しろがねさんがアイランドで叫び続けた甲斐があったというもの。



→（広島県　スーパーコブラ君⑬）
Ｍ水のスタンドはないが水デブならば。

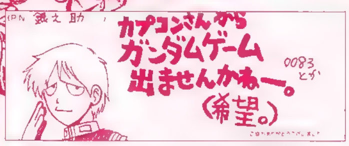


→（奈良県　キリヲ君⑮）
Ｍ花京院、イロモノへの道へ一歩近づく…。

超芸魂



↑（群馬県　ＳＨＯ君⑫）



↑Ｍアクションゲームにて大希望。18



↑Ｍフードでも可でしょ。⑲



↑Ｍトイレ我慢しながらクリアとかな。⑳



↑Ｍけど、初代のアンタはすごくかわいかったの、知ってる♡㉑

つっこみ三昧

☞DDR「LET' S GETS DOWN」の決めの部分で、「パパウ」と言いながら、缶ジュースの空き缶片手に、ツェペリさんの「波紋カッター」のポーズを決めるオレたちは、フォー・ダンス・メン（メンバーは5人）。瞬殺ですか？
（新潟県　おどりバテレン君⑭）
Ｍイエース。本当にジュース噴射などすると、伝説のゲーセン店員・酢字三が、モップ片手にフライングドロップキックをかますので覚悟のこと。

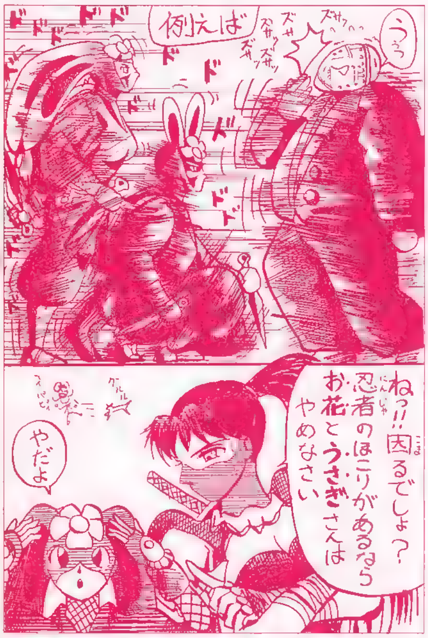
☞御旅屋さん＝ウルトラマン
栗原さん＝ウルトラセブン
田渕さん＝新マン
福田さん＆Mioさん＝ウルトラマンA
　そうたとえるわけは…。
御旅屋さん…元祖担当者。
栗さん…担当時のアイランドのレベルの高さ。
渕健さん…何度もピンチに陥った。
福さん＆Ｍさん…男女ペア。
　じゃあ、タロウにあたる五代目担当は、しょっちゅう助っ人の手を借りる人だったりして!?
P.S.私の歩んできた投稿歴は、地球（＝新声社）に来るまでのレオに、限りなく近い…。
（滋賀県　大聖リース君⑭）
Ｍほー、なんかみんな合ってるなあ。まあ、私はＡしか知らないけどな。こんな感じで、仮面ライダーシリーズとかガンダムシリーズとかにも応用できるかも？



↑（東京都　B-ポチさん⑰）
Ｍ…彼奴にも少年法適用か…。

もしも空間

もしも忍者ウォリアーズ力石だったら…



⬆（沖縄県　Do　The　Evolution君㉘）
編これで独裁者も笑いながら逝けるネ。



⬆（新潟県　「芹沢姉妹は!?」芹沢瑛次君㉖）
編出ないかなブレイカーズニュースターズ。



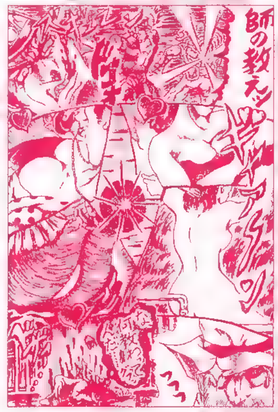
⬆（鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん㉔）
編描き殴り感がワンダホー。素敵なお姉さんがいていいですね。



⬆（三重県　猿天化G君㉒）
編イギそ福大発見〜てちがーう。



⬆（熊本県　いもっこ野郎君㉗）



⬆（佐賀県　中村英明君㉕）
編脳軟化を抑制するエロス波紋！なぜだか強いし。



⬆（兵庫県　双魚ハテナさん㉓）
編ガウガウ砲使えたりして
↑ひとし君人形没収。



⬆（東京都　素敵☆凡人君㉙）
編ううう、アシュブレの良心はフーさんだけですがな。ちなみに3月某日、日報アシュラ連載終了の打ち上げが盛大（3人）に執り行われた。

今まで夢をありがとう！

パロディゲーム

ハロゲー

兆芸魂！ 飢餓ウィッグ ©カプコソ

目指せ兆点！が謳い文句にこのたび発売されたシューティング飢餓ウィッグはなんと**1プレイ1兆円**。

数回のプレイのために日本国民の血税、所得、貯蓄のすべてが徴収されてしまった。日本は未曾有の大飢餓時代に突入。虐げられた人々はもはやみずからのヅラを貪るしかなかったのだ！

新機軸リフレクトフォース！

敵弾を反射するリフレクトフォース。これを要所で使うことがクリアの近道ですが、弾いたあとに画面が切り替わり『流れ反射弾で全滅した村』や『両親を失った子ゼル』などのムービーが流れます（もちろん冬目景先生）。

そう、これはプレイヤーの精神面に直にリフレクトしてくるフォースなのだ！メリットはまったくと言っていいほどない。

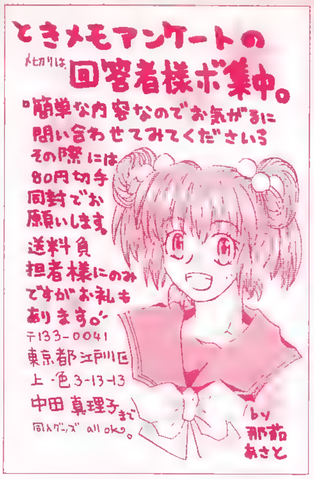
2周目は反射角度が複雑化し、弾いた敵弾の一部が実弾になり画面外のプレイヤーに跳ね返ってくるぞ（このあたり1プレイ1兆円の理由）。リアルな弾避けを身につけろ、つけねば死。

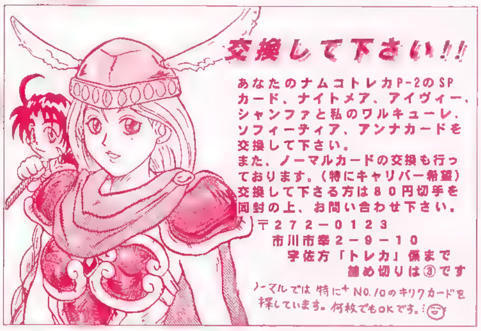
（大阪府　斎藤によろしく君(の)）

編1プレイ1兆円まではいいが、後半ちょっとダレ気味か。うーん惜しい。しかしウィッグってどんな味がするんでしょ？

ご商談の場







買います

●ジョジョの奇妙な冒険のシークレットファイルを買います。保存状態、希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒617-0823 京都府長岡京市長岡2-14-12ぱれっとハウス101 木村和泉）

●ゲーム天国のポスター、パンフレット、同人誌などを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡下さい。③（〒201-0003 東京都狛江市和泉本町4-7-30-108 桐岡昭広）

●鉄拳2リアルフィギュアをなるべく高く買います。新品、未開封、全種類揃っているものを希望します。③（〒811-2405 福岡県粕屋郡篠栗町4783-13 田中善憲）

売ります

●業務用ポスター（月華2、リアルバウト、ZERO3、ジョジョ、パワーストーン、スペースボンバー、ガンバード2など）、カプコンシークレットファイル（D&D、19XXなど）、KOFグッズ、ビートマニアグッズ、テレカなどのゲームグッズを売ります。リストを送りますので、80円切手と返信用封筒を同封の上連絡ください。②（〒262-0014 千葉県千葉市花見川区さつきが丘2-19-15 泉英興）

●ゲームのサントラCD（ポニーキャニオン中心）やときメモのドラマCDを売ります。リストを送りますので80円切手同封で連絡ください。③（〒471-0052 愛知県豊田市逢妻町3-1-67 平田淳也）

●ゲーメストギャルズポスターセレクションパート1、2、水谷とおるポスターセレクションなどのゲーム、アニメ系のポスターを売ります。テレカ、トレカも多種ありますので、興味を持たれた方は、200円切手と宛名カードを同封のうえ連絡ください。③（〒929-0107 石川県能美郡根上町福岡町ハ146-4 林原恵）







担当より

長らく続いてきた当「ご商談の場」ですが、残念ながら今回をもって終了ということになりました。ご愛読、ご利用ありがとうございました。





ゲーメストアイランド&アラーアイランドお便り募集

★アイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。
アイランドの締め切りは毎号発売の40日前です。カラーアイランドはコーナーを参照してください。
イラストを封書でまとめて投稿する際は、1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。アイランドでは、ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ〜！

★１色の鉛筆描きやカラーの蛍光色は印刷に出ないので使用不可です。

★紙などの投稿以外に、データ投稿も受け付けています（下記データ投稿規定を参照してください）。

アイランド&カラーアイランド データ投稿も受付してます！

データ投稿には2種類窓口があります。ひとつは、従来通り、郵送での投稿。そして、メールでの投稿です。

《郵送でのデータ投稿（主にイラスト）》

★データ投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、120MB、230MBのMO、CD-Rでも受け付けます。メールアドレスを取得されているなら、投稿用アドレスへ直接メール投稿することもできます。
Mac、DOSどちらのフォーマットでもOK。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。

★データ投稿の場合も、必ずディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、P.N、コメント等を記入してください。複数枚のメディアで投稿する場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。HPをお持ちの方は、住所氏名P.Nの他にアドレス（HP&Mail）も書いてくれるとうれしいな。

★カラーアイランドの人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意

《メールでのデータ投稿（イラスト&文章）》

★アイランドでも電子メール投稿が可能になりました。ホットなテキスト、イラストをお待ちしています。
文章は、例外もあるけど、最大400文字前後にまとめたほうが掲載されやすい。

★また、テキストは誌面の都合上、ハガキ投稿と同様に編集する場合がありますので、その点はご了承ください。

★画像（イラスト）投稿の制作環境はデータ投稿規定に準じます。ただし、アイランドの投稿は1色の受付となりますので注意！

《データ投稿規定》

★サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけはがきサイズで。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）

★色数に制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラー（アイランドの場合はグレースケール）で作成することをお薦めします。

★ファイル形式はBMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF／TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので、できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。

★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします

すべての宛先はこちら！

（郵送ならこっち！）
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「新声社　ゲーメスト　アイランド各係
又は　カラーアイランド（仮）係」まで
※いずれの場合も作品の返却はできませんのであらかじめご了承ください

（メール投稿ならこっち！）
アイランド投稿用アドレス　テキスト、モノクロ画像はこちらまで
【island@shinseisha.co.jp】
カラーアイランド用アドレス／カラーCGはこちらまで
【cg-post@shinseisha.co.jp】

99年4月入学生・追加特別募集

入学願書締切／99年4月20日(火) 若干名



資料・追加募集のお問合せ・お申込は フリーダイヤルで

東京校 フリーダイヤル 0120-41-4600
大阪校 フリーダイヤル 0120-41-4648

本学院はフジサンケイグループをはじめ、各業界と直結したネットワークを構築。
現役のプロによる実践的なカリキュラムとワークシップ（現場実習）が最大の特色です。

東京校・昼／2年制

- ゲームクリエイター科
  - ゲームプログラムコース
  - ゲーム企画シナリオコース
  - ゲームグラフィックコース
- CGアーティスト科
  - CG映像コース
- アニメーター科
- 声優タレント科
- ノベルスライター科
- コミック科

大阪校・昼／2年制

- ゲームクリエイター科
  - ゲームプログラムコース
  - ゲーム企画シナリオコース
- CGアーティスト科
- 声優タレント科
- ノベルスライター科
- コミック科

*各科若干名の募集となります。

学校見学・入学相談・入学手続随時受付中

アミューズメントメディア総合学院

TOKYO & OSAKA

【東京校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 交通／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分・東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校】〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049 交通／JR「新大阪」徒歩10分・地下鉄御堂筋線「西中島南方」徒歩2分・阪急京都線「南方」徒歩3分

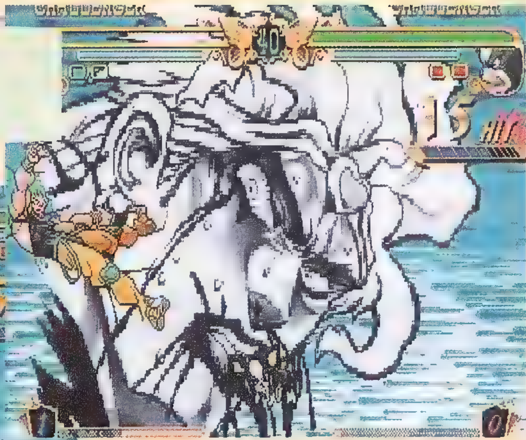
カラーアイランド

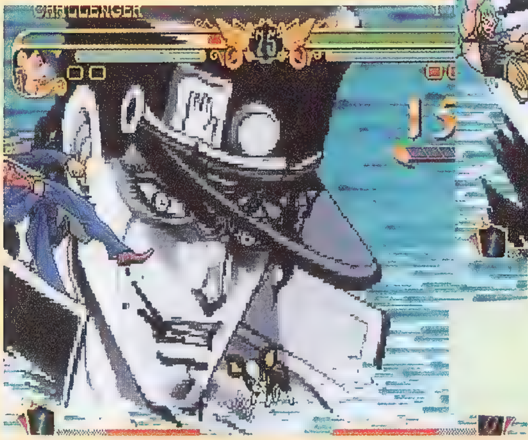
月別人気投票

ほぼ予想通りのディオ様、承太郎のワンツーフィニッシュ。しかし誤算はこの2人のイラストが送られてこなかったこと(泣)。その他ベスト10キャラもアナだらけ。予想するのも掲載の秘訣かも。
担当：ご迷惑をおかけしました・ぎぃ

1位 ディオ・ブランドー

投稿なし！





2位 空条　承太郎

投稿なし！

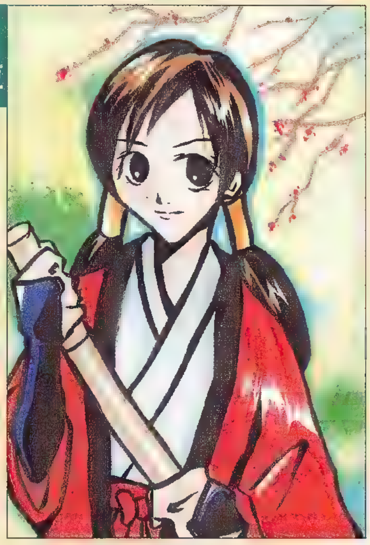
8位 一条あかり



★ダークカラーならほらこんなに月夜の似合う「れでぃ」に…。 19票

（福岡県　南瀬高なっきさん／Ⓒ）

4位 高嶺　響



★純粋で繊細な瞳に刻み込まれる人斬りの業。 23票

（新潟県　梢奈紫音さん／Ⓑ）

3位 美作いろり



★なぜかここにきて再燃のいろり人気。みんなカルマ深いのォ。 36票

（青森県　黒川春姫さん<http://www1.odn.ne.jp/~cas79180/blackdr/index.html>／Ⓐ）

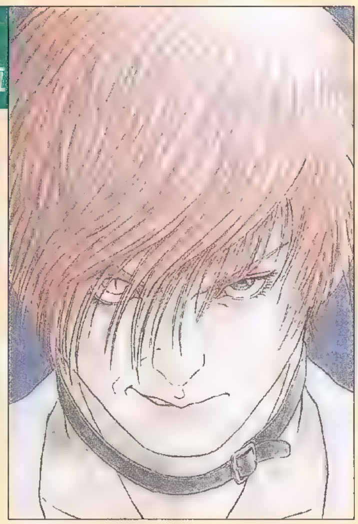
13位 ナコルル(総合)



★裏の「アンヌムツベエエ！」がぎぃ的にヒット。多彩なセンスをお持ちのようで。 13票

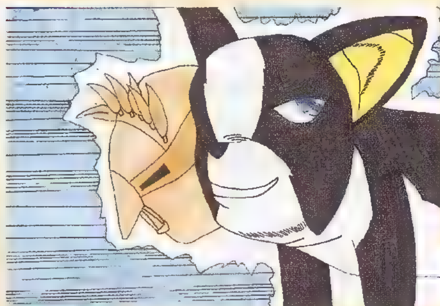
（和歌山県　本田賢一くん／Ⓕ）

11位 八神　庵



★月の夜、理性と狂気、ヒトと獣がせめぎ合う。 15票

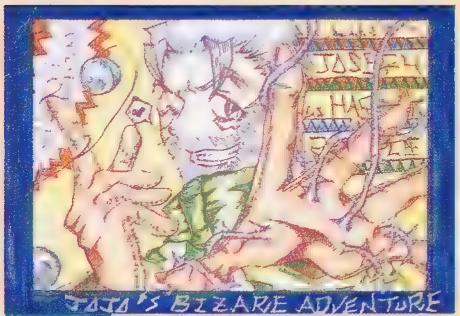
（和歌山県　本田賢一くん／Ⓔ）



（大阪府　爆電くん／Ⓓ）

11位 イギー

★砂塵が吠えるッ！誇り高き小さな勇者。 36票



（兵庫県　ドリーマーサイモン少佐さん／Ⓘ）

17位

ジョセフ・ジョースター㊧

★年季の入った知識、経験、バイタリティ。こんなじじいに私もなりたい。

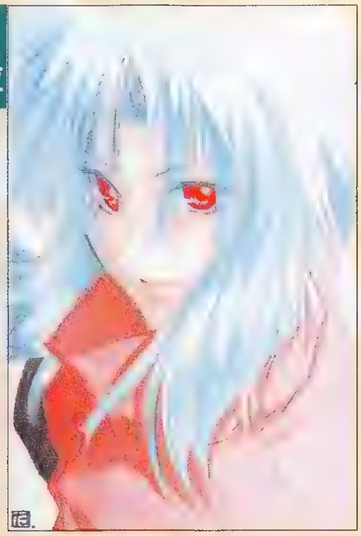
10票

17位

エミリオ・ミハイロフ

★キミの家庭にサイキッカーはやってきたかッ!?

10票



（福島県　たみこさん／Ⓗ）

13位

麻宮 アテナ

13票

★「麻宮」じゃないかもしんない（笑）。元祖SNKヒロインの意地を見せるのだ。



（CG　京都府　Aすくん／Ⓖ）

順位	キャラクター	ゲーム名	メーカー	得票数
1位	ディオ	ジョジョ	カプコン	45
2位	空条承太郎	ジョジョ	カプコン	44
3位	美作いろり	エスプレイド	アトラス/ケイブ	36
4位	高嶺 響	月華第二幕	SNK	23
5位	あやね	DOAシリーズ	テクモ	22
	花京院典明	ジョジョ	カプコン	22
7位	ギース・ハワード	餓狼シリーズ	SNK	20
8位	一条あかり	月華シリーズ	SNK	19
9位	J・P・ポルナレフ	ジョジョ	カプコン	17
10位	火引 弾	ZEROシリーズ	カプコン	16
11位	イギー	ジョジョ	カプコン	15
	八神 庵	KOFシリーズ	SNK	15
13位	ナコルル	総合	SNK	13
	麻宮アテナ	KOFシリーズ	SNK	13
15位	キース・エヴァンス	PFシリーズ	タイトー	11
	春日野さくら	ZEROシリーズ	カプコン	11
17位	エミリオ	PFシリーズ	タイトー	10
	ジョセフ・ジョースター	ジョジョ	カプコン	10
	マリオン	ガンバードシリーズ	彩京	10
	真田小次郎	月華第二幕	SNK	10
21位	アレッシー	ジョジョ	カプコン	9
	タビア	ガンバード	彩京	9
	リュウ	総合	カプコン	9
	ワルキューレ	ワルキューレの伝説	ナムコ	9
25位	ナコルル	侍魂2D	SNK	8
26位	アイン	ガンバードシリーズ	彩京	7
	モリガン	VMPシリーズ	カプコン	7
	リュウ	SF2シリーズ	カプコン	7
	レオナ	KOFシリーズ	SNK	7
	春麗	ZEROシリーズ	カプコン	7
	神月かりん	ZERO3	カプコン	7

21位

ワルキューレ

★伝説となった神の子の冒険の日々。しかし瞼を閉じればそこに…。

9票



（CG　静岡県　夏野さん／Ⓛ）

17位

真田 小次郎

★誠と誅にすべてを捧げ、花は刃と化す。

10票



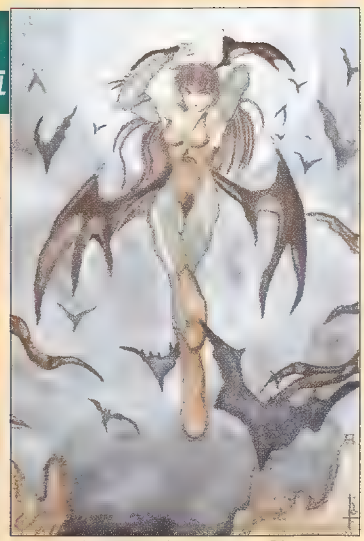
（大阪府　五十嵐忍さん／Ⓙ）

26位

モリガン・アーンスランド

★あなたの死が私の生命。これが私の愛、受け入れなさい。

10票



（東京都　守山いつかさん／Ⓚ）

人気投票の集計方法に対する質問や意見が多いようなので、非常に複雑な、テリーやギースで説明しましょう。

まず、「餓狼シリーズなど」と特に作品が指定されていない場合は「総合」、さらに、「餓狼シリーズ（2D、3D含む）」、「餓狼3D」、「KOF」の5つのカテゴリー（主に見た目やシリーズで分類）で別々に集計しています。

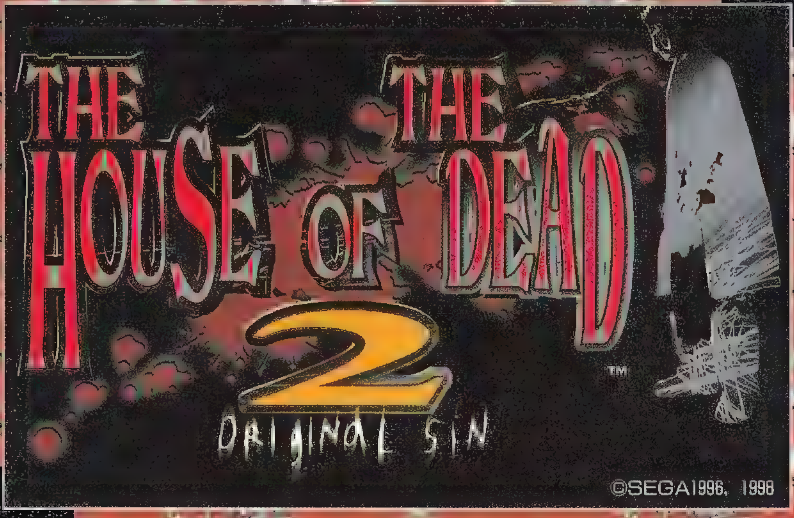
そして最終的にはゲーメスト大賞ベストキャラクター部門では、本年度発表のゲームが対象となるので（おそらく）「餓狼3D」＋「餓狼シリーズ」と、「KOF」の2つにまとめられ、より得票数の多いほうに「総合」の票が加算されるワケです。

「餓狼シリーズ」に票が集中しているギースに対し、舞、ヒガシなどは逆に票が分散してしまって上位に上がれずにいたりします。

このへんのことも考えて投票すると、キミのお気に入りのキャラも上位に上がってくるカモ。

応募要項は80ページに！

隠し要素と難易度設定



最後となった本誌攻略で、ゲーム中の隠し要素とランクについて触れておく。敵の堅さは、16段階のランクと密接に結びついているのだ。点数システムの中で最も重要な連続ボーナスに注目！

担当：きらり屋

本誌での攻略も最後を迎えることとなった。そこで最後に隠し要素や、ゲームの内部的なランク設定に関することに触れておこう。前作をやっていた人は、気にしていたのではないだろうか？2にもやっぱり、隠し要素があったのだ。まず1つは、ゲーム中に得点が表示されるコマンドだ。スタート可能クレジット時（スタートボタンを押すとゲームが行える状態）にアドバタイズデモのタイトルが表示されている画面で、左右（1P、2P）のガントリガーでコマンドを入力し、スタートボタンを押してゲームを始める。

注意点として、コマンドはタイトル画面中にしか受け付けない。またタイトル画面がすぎた状態でコマンドを入れてスタートボタンを押しても発生しない。またゲームオーバー後はもとに戻るので、再入力が必要となる。

〈コマンド〉
L－L－R－R－R－L－R－スタートボタン

そしてもう1つは最終面のボス、エンペラーの直前でボーナス部屋に行けるイベントが発生するというもの。条件は通ってきたルートで出会った市民を、全員救出することだ。最終ボスとの対決直前でライフを回収できるので、努めて市民救出を心がけてもらいたい。ボーナス部屋にはライフ3つがある他、様々な得点アイテムがあるのだ。


ボーナス部屋は宝の山。慌ててライフを取り損なわないように。

ゲーム中の難易度（ランク）

そしてゲーム中のランクについて触れておく。これを知っていれば、難所での対策も立てやすいだろう。このゲームは16段階のランク（難易度）を持っており、ゲームが進行していく中で様々な条件によってランクが上がったり下がったりする。ランクによって変化するもの、それは敵の硬さだ。

ランクが高いと弾1発を当てたときに敵から奪えるダメージが少なくなり、ランクが低いと同じ敵でも奪えるダメージが多くなる。そして敵の身体は細かくパーツが分かれていて、それぞれに「パーツダメージ値」が設定されている。敵は頭部を撃ったときに奪えるダメージ値が最も多く、次に多いのが胸部だ。そして、ここで覚えておいてほしいのが、敵は同じパーツに連続で撃ち込むとダメージ値が上がっていくということ。胸に3発撃つと1発目よりも3発目のほうが、より多くダメージを奪える。

例えば5面のジャッジメントが終わった後、橋の上で車上に出現するリッキーは耐久力が高い上に頭部を撃つことができないので、非常にダメージをくらいやすい。なので胸、足、腰などに乱れ撃ちするよりも、胸だけを狙って撃ち込むほうが効率がいい。あとはランクの高さと、連射力の勝負となる。


5面でランクが高いときは要注意。胸部を狙って連射しよう。

ではランクが上昇する条件とは何か？まずランクの最低を0、最高を15とすると、ノーマル設定の台で1人プレイを始めると、ランクは5からスタートする。ゲームスタートから30秒経過すると、ランクが1段階上昇する。この時点でライフが4つ以上あるときは、さらに1段階（つまり前記と合わせて合計2段階）のランクが上昇する。

2P同時プレイは1Pプレイの時よりも4段階高いランクでスタートする。そして30秒経過した時点で、2人のライフが合計7個以上あった場合に、前記と合わせて2段階ランクが上昇する。

ランクが下降する条件は、まずプレイヤーのライフが減ったとき。ライフが1つ減ると、ランクが2段階下がるようになっている。これは道中だけでなく、ボス戦闘中も、ボスからダメージを受けることにより、ランクが下がる。またコンティニューをしたときも、ランクが下がって3段階低い状態でスタートする。コンティニュー後敵がやわらかく感じるのは、ランクが関係していたのだ。

そして、市民救出イベントに関わる敵に関しては、特殊な体力計算が行われている。これはゲーム進行中のランクに合わせて設定され、最高ランクではゾンビの体力が最高で30％増え、最低ランクではマイナス40％になる。つまりランクがあまりに高いと敵の体力が増えるので、市民救出が困難になってくる。


こいつはランクの高低によって1発から4発の弾が必要だ。

さらに市民救出イベントの中でも、特殊な体力計算をされている敵がいる。例えば2面の最初の大きな分岐を決定する、車上ゾンビ。こいつはランクによって、体力ではなく何発当てなければならないかが決まっているのだ。

そしてボス戦では、それぞれのボスに到達したときのランクによって、第1段階の攻撃やボスの堅さが決定される。たとえば1面ボスのジャッジメントでは、クアール（鎧）の前をズィール（悪魔）がパスするときの間隔やスピードが変わる。またランクが高いと最後の段階で突っ込んでくるズィールのパターンの中で、左右から突っ込んでくるもの（中央からよりも難しい）が増える。ボス戦闘中のランクの上下のしかたは、ボスによっても攻撃段階によっても微妙に異なるのだ。だが、概ねボスにダメージを与えるとランクが上がって、与えられるダメージが減少し、ボスから攻撃を受けるとランクが下がって、ボスに与えられるダメージが増大する。ここでは誌面の都合でボスのデータを掲載できないが、その詳細はゲーメストムック「THE HOUSE OF THE DEAD 2」を参照してもらいたい。


1面道中でランクが高いと、クアールが前面を通りにくい。

点数システムについて

このゲームには敵を倒したりアイテムを得たときに入る通常点数のほかに、連続ボーナス、パーセンテージボーナスなどが存在する。その中で最も注目に値するのが、敵の頭部ヒットの連続ボーナスだ。では、それぞれ個別に説明していこう。

●通常得点

通常得点には、敵を倒すと入る点数、アイテムを取って入る点数などがある。敵は1体倒すと全て同一の点、80点が加算される。そのほかに胴体に1発当てると10点、頭部に撃ち込むと120点が加算される。点数がマイナスされる要素もあって、敵に市民が倒されたとき(100)、誤って市民を撃ったとき(200)、またアイテムの毒キノコを撃つ（400）などで点数が減点される。

●連続ボーナス

連続ボーナスは、ゲーム中において最も点数が変動する、言い換えれば最も稼ぐことができる部分なのだ。連続ボーナスは、敵の頭部を連続で撃っていくことによって、10点ずつ上昇していく。これは表の通り。連続ボーナスに重要なことは、敵には追い撃ちが入るということ。倒れていく敵の頭部にさらに撃ち込むことで、連続ボーナスを上げていくことができる。敵は頭部が破壊されてなくなっても、首の付け根の辺りが頭部の判定となっていて、連続ボーナスをつなげることができるのだ。



頭部が欠けても付け根に撃ち込もう。何点取れるかな?

連続ボーナスがリセットされる条件は、次の通りだ。

・敵の頭部以外のパーツに弾を当てる
・街の市民に弾を当てる
・ステージをクリアする

背景の小物を撃ったり無駄弾を撃っても、リセットされることはない。



回転して倒れたときは敵の腕に当たらないように注意を要する。

連続ヒットをつなげていく上で最も注意しなければならないことは、追い撃ちを入れる時に敵の体のパーツに弾を当ててしまうことだ。敵1体からたくさんの点数を得ようとすると、頭部に向かって連射しがちだ。しかし6発全弾を一気に撃つのは危険だ。

追い撃ちをたくさん入れられるかどうかは、敵の倒れ方に左右される。これにはいくつかのパターンが存在して、ガクンと膝をついて後ろに倒れるときが続けて追い撃ちを入れやすい。逆に危険なのは反時計回りに回転して倒れるときで、これはゾンビの腕が頭部の前を通過することがあるため、追い撃ちを入れることが困難だ。このとき一気に全弾を撃ちきっていると、最後のほうに撃った弾が腕のパーツに当たる危険性がある。追い撃ちを入れるときは、倒した敵の倒れ方を見てから撃ち込むほうが確実だ。



自信を持って頭部を狙うか、無視して飛び道具だけ撃ち返すか。

なお動物系の敵には、頭部という概念が存在しない。例えば1面で失敗ルートの噴水から出現するカエルのプエールや、ヒルのような生物ブヨは、倒すと本体の得点80点が入るのみで追い撃ちもできない。だがその手前までつなげていた連続ボーナスは、次の敵の頭部を撃つことでさらにつなげていくことが可能だ。

また敵によっては出現場所が遠すぎて、頭部を狙うことが難しい。このような場合には、そこまでつなげてきた連続ボーナスと相談して敵を無視してしまうという手もある。無理をして身体のパーツに当ててしまうと元も子もない。例えば建物の窓から手斧を投げてくる敵は、手斧を弾き返せば逃げていく。また前述の、点数表示ができるコマンドを使用することをお勧めする。

●パーセンテージボーナス

パーセンテージボーナスは無駄弾を撃たずに有効弾で敵を倒していくと、ステージクリア時に加算される点数だ。

有効弾とは、

・弾を当てて入る点数要素全て（看板など、一部点が入らず有効弾になる物もある）
・画面外で弾を撃つ場合（リロード時の空撃ちなど）は、その弾は数には入らない

それ以外の弾は無駄弾になるので、無駄弾をできるだけ減らしていこう。パーセンテージボーナスは、以下の式で計算される。

（有効弾÷全弾数）×100＝パーセンテージボーナス

そしてステージクリア時に割り振られるボーナス点は、100%で4000点、100%未満90%以上で3000点、以下10%下がるごとに500点ずつ減っていき、40%未満ではパーセンテージボーナスは入らない。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2ムック好評発売中!

ステージ道中のシューティングポイントやボス攻略はもちろん、本誌には掲載されなかった敵の基本体力やパーツごとのダメージ値、それぞれのボス戦でのランク設定、また点数に関するデータなど多岐に渡って詳細を徹底掲載している。クリアはもちろんのこと、スコア稼ぎの参考にもなるはずだ。

キミが見たのはどのエンディング?

ゲームをクリアすると、プレイヤーランキングが表示される。ランキングは点数によって決められていて、ランク1位になるためには8万点以上の点数が必要だ。そしてランク1位になることは、グッドエンディングを見るための条件でもある。

エンディングには3種類あって、これはゲーム中に条件を満たすことで変化する。まず通常のエンディングは、ビルを出るとエイミー、ハリー、Gが街の人々と共に手を振っているというもの。発生条件は、グッドエンディングとバッドエンディングの条件に当てはまらない場合、すべてこれになる。バッドエンディングは、ビルを出るとゴールドマンがゾンビになって待っているというもの。これは点数の下1桁が0になった場合(2Pプレイ時は2人の合計点数)に発生する。グッドエンディングは、前作の登場人物が出てきて意味ありげなセリフを投げかけるというもの。これはプレイヤーランキングが1位になったときに発生する。なおグッドとバッドの条件両方が重なったときは、グッドのほうが優先される。

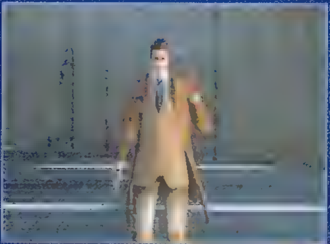
それではランク1位でグッドエンディングを見られるよう、キミの健闘を祈って攻略を終了する。最後までお付き合いいただき、ありがとう。



通常のエンディング。エイミーもハリーもいつの間に…?



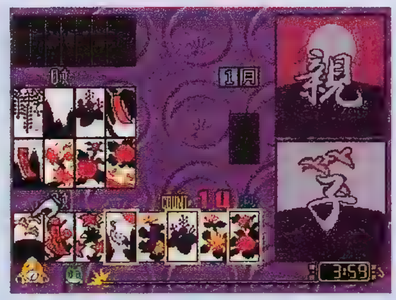
バッドというだけあって、蘇ったゴールドマンは不気味だ。



お、お前は…懐かしのキャラ登場。ぜひ自分の目で確かめよう。

6つのゲームが永遠の熱中を約束!

こいこい



花札（俗称こいこい）は、手札と場札の絵を合わせ役を作るゲーム。取れる札は、すわ自爆か?といわんばかりに点滅するのでわかりやすいぞい。
一応役はできたがまだ強い役が取れると思ったら「こいこい」を、強力な役が完成したなら「勝負」を選択じゃ。6月勝負（6回勝負）で、文数が多い側が勝ち。グリーンモンスじゃないので注意。

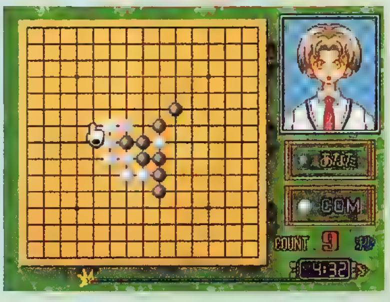
対戦モード無

アイテム拝見(2個)

コンティニューするかゲームに勝つとルーレットチャンスだ。タイマー君（持ち時間1分回復）、マッタ君（一手前まで局面が戻る）、スカ（はずれ）のいずれかをゲットじゃぜ。最大ストック数は10。


頼むぞ、タイマー君ー!!

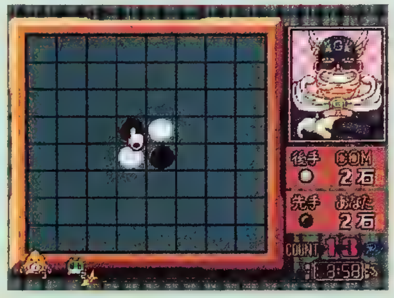
五目並べ



ゲーセンで五目並べができるのかい?見直したぜ、ゲーセン!
五目並べは黒白の碁石を交互に打ち、縦横または斜めに五個を早く並べたほうを勝ちとするゲームだ。
このおてなみ拝見では三三禁・四四禁・長連禁がうれし恥ずかしの禁じ手となり、問答無用でゲームオーバーとなってしまうので封印しておきましょうね。

対戦モード有

リバーシ



世紀末リバーシ伝説はこの一手から始まりますっ。
リバーシとは自駒ではさんだ相手の駒を裏返して自分の色に盤上を染めていく遊び。
『勝てねえ――!こいつら強すぎ』とお悩みの方は、同社から発売中のアーケードゲーム『オセロしようよ』のオセロ先生モードを師と仰いでみるが吉

対戦モード有



担当：福田あのこどこのこ

ポリマーといえば破裏拳じゃが、サクセスから発売されたのは「おてなみ拝見」!プレイヤーの左脳を「イリス!どこなのイリス?」と悩ます思考ゲームが満載なのじゃよ。
全体の流れは、みんなが知ってる将棋など6種の中からゲームを選び、超サクセスはいってるCPUキャラ8人と対戦していくのじゃよコレが。
CPUキャラはそれぞれに思考レベル（強さ）が設定されているので、レベルの低いキャラには誰もが勝てるようになっているぞよ。たぶんな!

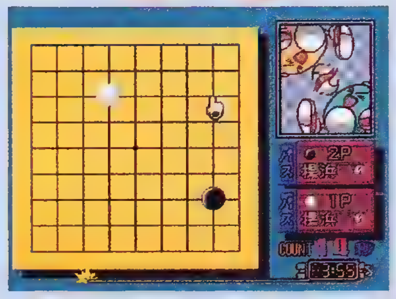
将棋



インドに起り、日本には遣唐使らが中国から持ちこんだという将棋がゲームセンターでさせるなんて夢みたい!
禁じ手はズバリ「二歩（同じ縦の筋に二個の歩を打つこと）」と「打ち歩詰め（持ち駒の歩を打って相手の王将を詰めること）」の二つ。また、「千日手」は自動的に引き分けとなる。知力とガッツで相手の王将を詰ませよう。

対戦モード有

囲碁



『碁に凝ると親の死目に逢わぬ』という言葉があるほど夢中になる囲碁がゲームセンターで遊べるぞーいい時代だ。
先手後手選択のほかに碁盤セレクト（九路盤と十三路盤）まであり、すこぶる本格的。おまけにCPUの強さも本格派だったりする。敗北してしまったら将棋もやってみよう、『碁に負けたら将棋に勝て』と言うでのう…。

対戦モード有

ポーカー



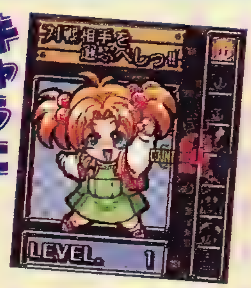
ボクラのゲーセンで武装ポーカーができる!これでわざわざベガスに行くこたぁない。
おてなみ拝見のポーカーは四人（CPU3人）で行います。6回勝負して、一番所持金が多ければプレイヤーの勝ちとなるぞ。チェンジで役ができたらレイズ→コール!ブタ（無手）ならドロップでさっさとおりてしまおう。ハッタリは効果が薄い…と思われる。

対戦モード有

おてなみ拝見には4分間の持ち時間というものがあり、なくなるとタイムアップでゲームオーバー。プレイヤーはこの持ち時間内にCPUキャラ8人を倒さねばならないじゃろうて。長考もほどほどにしとこうな。
回復はゲームを勝ち抜くことアイテムのタイマー君を使用することで可能。どちらも1分間が加算されるんじゃよ。
人類は緩慢な滅びの道を歩んでいるそうじゃが、そんな今だからこそ、サクセスの「おてなみ拝見」でハイになってみんかヘイ!などと

キャラにほとばしるサクセス色!

VS小学生



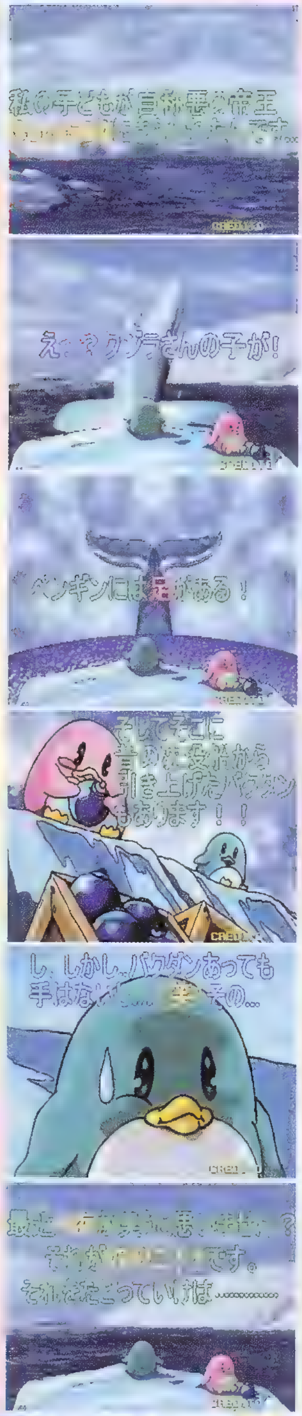
これが新ジャンル「ペンギンゲー」だ！

JINCHORU 人鳥流™（仮）

「スカイスマッシャー」でゲーマーの脳髄を洗脳したあの日本システムが、ゲインの効いたパズルアクションで再びチャージをかける！

担当：はまー

STORY





ジャマ者は火薬で排除。それが人鳥の流儀！

ミョーに愛らしいペンギンが、バクダン抱えて世界各地を駆けめぐる！ハッキリ言ってゲーム内容にはまったく関連性のない設定にしか思えないのだが、その辺はオープニングデモを見てもらえばスッキリ解決することであろう。

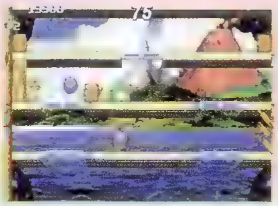
さて、その「ゲーム内容」について。1つのステージをクリアするためには、大まかに2つの要素を順に満たしていく必要がある。

まずは、画面内にいる敵を全滅させる。敵を倒すためには、ボタンを押すことで発射・設置できる「バクダン」の爆風に巻き込んだり、画面に配置されている「タル」を転がしてぶつけるなどの方法がある。まとめて倒すと高得点なので、死なない程度にいろいろ工夫してみるといいぞ。

敵を全滅させたら、画面上の特定ポイントに「鍵（ディスク）」が表示される。ここからが「人鳥流」のポイントで、敵を全滅させただけではクリアにはならないのだ。この「鍵」を取ると、「出口」が現れると同時に背景が変化し、新たな敵が補充される。で、こいつらを丁寧に始末して、ゆっくり「鍵」を運んでもいいのだが、うまく「鍵」を手放さずに敵を避けてゴールできると高得点！これらの「倒す」パターンと「避ける」パターンが同一ステージで要求されるところが、「人鳥流」の醍醐味かつプレイヤーのウデの見せどころだ。



「鍵」を取って「出口」から脱出！



敵を全滅させ、

足の裏には吸盤が…？

操作方法は、1レバー＋2ボタンといたってシンプル。レバーと「ジャンプ」ボタンでフィールドをうまく移動し、「バクダン」ボタンで「バクダン」を投げる。自分の投げた「バクダン」の爆風に当たってもミスになってしまうので、「安全地帯」も確認しつつ使っていこう。

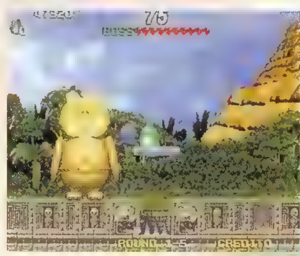
また、このゲームを特徴づける要素として、「回転床」の存在がある。キャラクターの段差の移動に使われるだけでなく、逆さまになったまま天井に張りついて移動したり、回転の勢いを利用して「バクダン」を遠くに飛ばしたりと、さまざまな役割を果たしてくれる。最初は戸惑うかもしれないが、これを思いどおりに使いこなせればクセになるぞ！



この状態でレバーを下に入れれば、



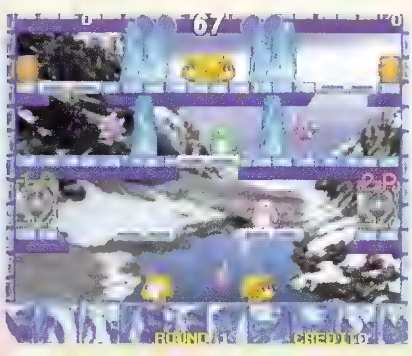
「バクダン」を遠くまで飛ばしつつ、敵から逃げることも可能。



各ワールドの最後にはボスも登場。爆風で攻撃！



「人鳥流」ワールドは全部で6（＋α？）。ペンギンに火山はキツくないか!?



2P協力のほか、対戦プレイもできる。「鍵」を奪ってゴールを目指せ！

GAMEST MOOK&NOVEL INFORMATION



ナムコ、セガ、スクウェアetc.の名ゲーム・名曲が満載!

ゲームミュージック 着メロマニアックス Vol.1

NTT DoCoMo P207完全対応

ゲームフリークの君にぴったりの着メロ本がついに登場。友達にも教えてあげてくれ!

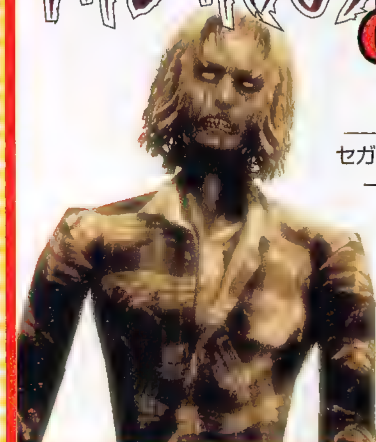
収録曲 ワルキューレの伝説/ドルアーガの塔/ゼビウス/リブルラブル/トイポップ/マッピー/アフターバーナーII/ファンタジーゾーン/アウトラン/サイコソルジャー/フリッキー/カルテット/電脳戦機バーチャロン/魔界村etc.

4月8日発売　本体価格:560円+税

GAMEST MOOK Vol.188

THE HOUSE OF THE DEAD 2 G's FILE

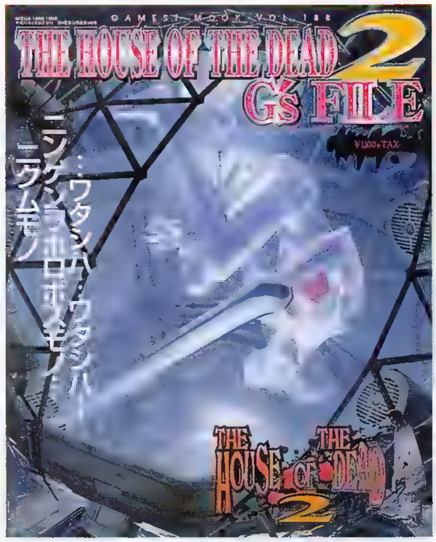
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2



1コインクリアを目指すために…

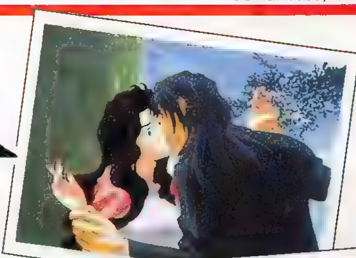
セガNAOMIタイトル第一弾!「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」をゲーメスト編集部が徹底攻略!本誌ではフォローできなかった全シューティングポイント攻略や全モンスターの弱点や特徴などを記したゾンビファイル、初心者から上級者まで対応したシステム解説など盛りだくさんな内容を君に!

好評発売中
本体価格:1,100円+税





新世紀GPX CYBER FORMULA サイバーフォーミュラ



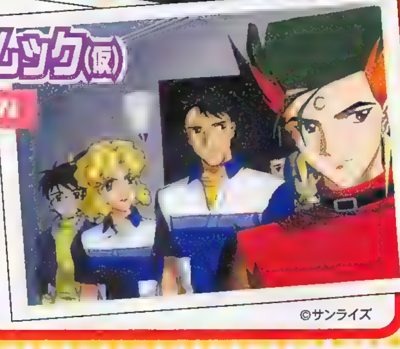
新世紀GPXサイバーフォーミュラOVAシリーズムック(仮)

新世紀GPXサイバーフォーミュラ　11・ZERO・SAGA・SIN



TVシリーズ放映から8年、現在も衰えぬ人気を誇るアニメ「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」のOVAシリーズが、ついに1冊のムックに。特に「SAGA」以降の、いのまたむつみラフスケッチを始め、未公開資料を多数掲載。他、11～16th GPXの全レース結果や各チームデータ、変遷など、キャラやマシン以外の統括的なデータも充実した一冊です。

4月下旬発売予定　A4判・価格未定



FAX.03-3293-9329　ホームページアクセス　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

GAMEST MOOK&NOVEL INFORMATION

デスクトップまわりを10倍倍おもしろくする本

ゲーメスト5月30日号増刊

DIGITAL Mint デジタルミント

デジタルミントVol.3

Vol.3



Vol.1、Vol.2と好評を得た『デジタルミント』が4月23日に発売! 今回は『V.G.』でおなじみの「戯画」取材をはじめ、あの漫画界の問題作が復活するなど、新しい企画が盛りだくさん。もちろん新作紹介をはじめ、攻略・レビューと、どのページも目が離せないぞ。

4月23日発売

価格:690円(税込)



性紀末BOYS白書

著:花園 乱　イラスト:雅舞羅ーL
新書判　定価860円+税

ありえない??いえいえ、本当です。性春はちゃめちゃHコメディー登場!

H学院大学付属高校に通う小山田啓太は、ナンの変哲もない高校生。ある日、時給2500円でトビッキリ可愛いギャルとハメ放題というアルバイトを見つけた。こんなおいしい話…あるわけが…!? しかも、ずっとあこがれてたコとできちゃうなんて!?

好評発売中

Mint ノベルズシリーズ



光輝の書

著:前園はるか　イラスト:佐藤かおる
新書判　定価860円+税

胸に刻まれた呪刻…

騎士団にいた鈴朱は、突如として胸に現れた紋様のせいで教会から追い出され、流れ戦士として旅を続ける。不思議な魅力を持つ修道僧侶、逸貴と共にある事件を調査することになるが、そこで見たものは、異形の男性自身を持つ魔族だった…。

好評発売中

Mint ノベルズシリーズ

新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321

輝け!!君こそ!

体験ゲーメストライター

第1回

大募集

●君もゲーメストライターを体験してみないか?! ライター陣による攻略文審査に合格した君に、ゲーメスト編集部への体験入部を許可するぞ！そして…ライターの仕事をしてもらう！レイアウト、写真撮影、文字チェックetc…。そして、ゲーメストに君の攻略文が掲載されるのだ！当然、原稿料も払います！将来、ライターになりたい人にとっての近道や、読者モニターへのステップになる可能性もあるかも？もちろん、軽い気持ちで応募してくれるのもOK！編集部に来るのは君だ！

さらに！合格者は、ゲーメスト6月30日発売号「君こそゲーメストライター」リポート特集で、主役として記事に登場できるぞ!!

応募書類

参加したい！という君は以下の書類を送ってくれ！

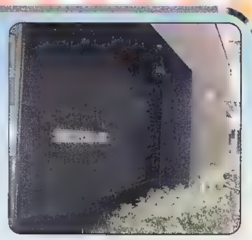
●履歴書（写真付き）
●攻略文（文字数は基本的に自由、上限は2000字。攻略対象となるタイトルは、'98年以降に発売されたアーケードゲームであること）
●ゲームに関するアピールポイント
●君のライターネーム

宛先
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1－26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部
「君こそゲーメストライター」係
4月15日消印有効

応募の注意

応募する前に、以下の条件についてご了承下さい。
・5月2日～4日の期間中、新声社（東京都千代田区）に通勤できる人（期間中はアルバイトとして契約していただきます）。
・未成年は保護者の承認が必要です。
・書類選考の上、男女1名の合格者には4月20日までに電話連絡させていただきます。合否に関して、電話でのお問い合わせについてはお答えできません。
・合格者は、ゲーメスト6月30日発売号「君こそゲーメストライター」リポート記事にて写真等を掲載させていただきますので、ご了承ください。
・合格者の原稿料は、当社規定に基づいてお支払いいたします。
・その他のご質問については、郵送にて左記の宛先までお願いいたします。

「ゲーメストライター」ってどんな感じ？


1階にG-MODEL、地下1階には㋘屋…といった立地条件。

場所は千代田区神保町、地下鉄／神保町駅から徒歩6分にある新声社ビル3階が我らゲーメストの本拠地。この交通の便に加え、日当たりも良好な立地条件の編集部と呼ばれる仕事場で、現在働いているライターは総勢33名。ここでは、締め切りを守るべく日夜、編集者と戦い続けている（?）ライターの実体へとデータ面から迫ってみたい。

26.2…この数字はゲーメストに執筆している攻略ライターの平均年齢。現役のゲーマーとして見た場合は、やや高年齢な感は否めない微妙な年齢ではあるが、一般的な企業のそれと比べれば若い部類。

というのも、人によって個人差があるとはいえ、実際の締め切り前などは徹夜仕事も意外と多く、ある意味では身体が資本の職業。現在のライターにおける男女比率が15:1といった状況を見ても分かる通り、決して「好きなゲームをプレイし放題！」…なだけの楽しい職場ではないようだ。


仕事+メシ×3→仮眠といったコンボを1～3回こなすと、原稿UP！

さて、血液型といった部分の統計から見てみると、日本国内ではA、O、B、AB型がそれぞれ4:3:2:1の割合なのに対して、ライター内ではB型が全体の約3分の1とかなり多いことが判明。好奇心旺盛で、ユニークな発想の持ち主（＝ライター）が編集部に多いのも何となくうなずける。

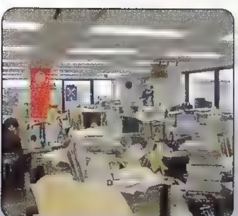
そして、際立って面白い結果（?）になったのが生年月日。なんと、全ライターの半数が実は早生まれ（1～3月末誕生）であるらしい…。

以上の統計から断片的にではあるものの、平均的なゲーメストライターに当てはまる人物像を導き出してみると…、

①**年齢:26歳**
②**性別:男性**
③**血液型:B型**
④**生年月日:1～3月**

といったような感じ。結果、今回の体験ライターに関しても、これらの項目により多く該当している人こそ有力候補である可能性も高い（らしい）…といった結論に達した。


男性比率100%と思われがちな編集部にも、女性ライターはいたりする。


これがゲーメスト編集部！我こそは…と思う強者たちは早速応募するべし！

コンスポ

CONSPO

PS　ウエップシステム　発売中　5800円（税別）

スーパーウルトラセクシィヒーローになってみる

RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～

ライジング・ザン ～ザ・サムライガンマン～

この「濃さ」と「キレ」は伊達じゃない！ツーカイなキャラ、そしてアクション。理屈抜きに楽しめます！

「悪党どもはこの斬様がキッチリ地獄へ送ってやるぜ!!」ってなカンジで右手に日本刀、左手には拳銃というラジカルな装備で敵を蹴散らすアクションゲーム「ライジング・ザン」。

「また間違った日本人像を…」と思うなかれ、主人公は「ザン（本名：ジョニー）」というレッキとしたアメリカ人だ。そのザンを操作して、開拓時代のアメリカを舞台に、悪をセイバイするわけだが、3D視点による操作感覚は自由度も高く、アクション部分では「斬る」「撃つ」「跳ぶ」の他にも「相手の飛び道具を跳ね返す」「長距離ジャンプ」など、さまざまな操作が可能になる。

さらに刀と銃を使ってのコンビネーション技やコマンド技も用意されているからザコキャラをサクサク攻撃できるのも楽しい。また、操作に慣れるための練習ステージもあり、3Dアクションにありがちな操作難度の「敷居」も低く、遊びやすいシステムになっている。

そしてこのゲームの目玉は、なんといっても、「ハッスルタイム」「トドメファイナル」「漢（おとこ）イベント」なる特殊攻撃にある。これは通常攻撃にオーバードライブが加わり、装備の刀や攻撃スピードが加速したり、ボス戦のフィニッシュを華麗に決めたりと派手な演出が見物。

これら「ライジング・ザン」に漂う「濃さ」をぜひとも体験して「スーパーウルトラセクシィヒーロー」を目指せ！



刀も銃もむき身で構える斬。わりとギリギリ。



回転しながら全方向を攻撃する刃裏剣斬。



銃は敵にロックして攻撃もできる。

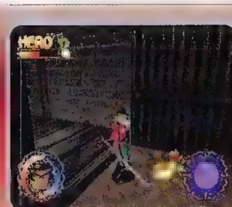
主題歌もアリ！



主題歌のタイトルは「サムライガンマン ザ・ザーン」そして歌うは「あの」影山ヒロノブが担当してます。

アイテムもいい感じです。





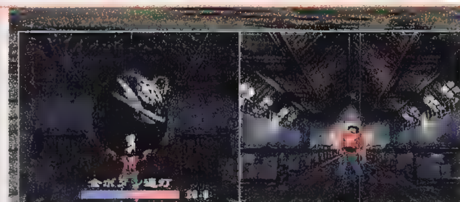
ステージ内の建物などに隠されている木箱を壊すと、アイテムが出現する。ライフ回復やパワーアップなど効果はさまざま。ステージをくまなく探そう。

これが漢のショータイムだ!!



トドメファイナル

各ステージの最後に登場するボスを倒すと、このトドメファイナルに突入。漢イベントと同じく、ボタンを連打しパワーを稼ぐと、分身してコマンド技やコンボ技を硬直したボスに浴びせまくるというもの。またヒット数に応じたトドメ技にレベルがあり、ヒット数が多いほどトドメ技のレベルも高いモノになる。



漢（おとこ）イベント

各ステージのイベントポイントに来ると、コイツが発動する。「全ボタン連打」の表示とともにコントローラのボタンを激しく連打し、叩いた数が多いとイベントは成功し、ヒーローポイントに加算される。連打数が少ないと、イベントは失敗となり、ダメージを負うので注意が必要だ。



ハッスルタイム

ゲーム中、敵を倒したり町人を救出したりすると「ヒーローポイント」が貯まり、一定量に達したところで△ボタンを押すと、このハッスルタイムに突入する。画面中央下の導火線がなくなるまでは動きと刀が倍となり、コマンド技も使い放題となる。ヒーローポイントによっては制限時間も延ばす事が可能だ。

PS アイデアファクトリー 発売中 5800円（税別）

「道」がメディアとなる

オアシスロード

未知なる世界を散策し、自らの力で世界のすべてを「確立」させよう。

探索そして交易

未知の領域を探索し、街や遺跡を開拓するロールプレイングゲーム「オアシスロード」。

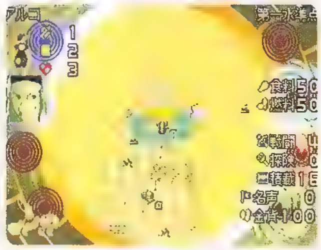
初めは道も記されていない地図。その周辺を探索し、街や遺跡を発見しながら、ひとつの大きな地図を確立させていく。地図を広げながら、世界がゆっくりと衰退していく謎を解き明かすことが、このゲームの目的となっている。

まず探索の旅はプレイヤーの他に6タイプのパーティーから仲間を選ぶところから始まる。それぞれのパーティーごとにシナリオがあり、ストーリーもそれぞれに進行していく。場所の移動は馬車を使い、性能ごとに「戦闘型」や「運搬型」などのタイプがある。この馬車で特に重要なのが食料で、移動するとこの数値が消費される。途中の街などで食料は補給ができるが、万が一食料が切れてしまうと、そこでゲームオーバーとなるので注意が必要だ。

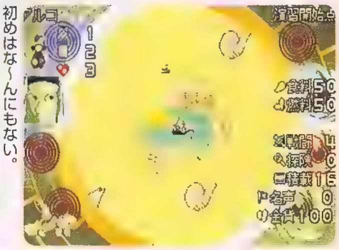
その他、街での交渉や戦闘などもあるので、下記を参考にしてほしい。

移動を繰り返し地図を広げていこう

初めのマップには周りが何もなく、プレイヤーのいる周辺しか表示されない。そこで好きな方向へ移動していくと、その方向へと地図が拡張されていく。周りを探索することで、地図が広がり街や遺跡を見つけていくことができる。

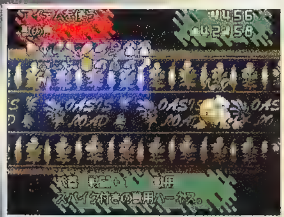


移動をすることで徐々に地図が広がっていく。



初めはな〜んにもない。

移動は馬車で

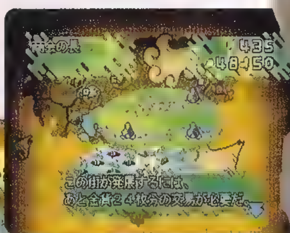


馬車は移動手段として使うほかに、街で購入した物資を運搬する役割にもなっている。優れた馬車ほど、攻撃能力があり、積載量が高いほど多くのアイテムを搭載することができる。交易で大量に物資を運搬するときなどは積載量の多い馬車が有利だ。

街の発展は交易で促進させていく

街を発見したらその街の商いの長と話をして、どんな物資を欲しているのか、また何を売っているのかを聞いてみよう。

街で物を購入すると、その街のレベルが上がり、取り扱うアイテムの種類も増えてくる。街同士で商品需要が成立していれば、資金を稼ぐことも可能だ。例えば、綿花を売っている街でそれを購入し、綿花の需要のある街で高く売ることで、利益を得るといったような仕組みだ。

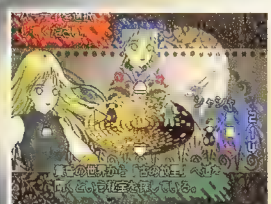


街で売っているものを購入し、商いを潤していく。



売買が頻繁になると街のレベルが上がっていく。

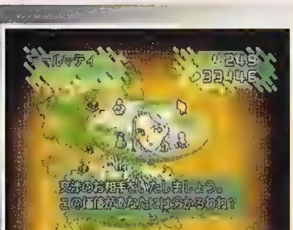
6種類のシナリオ



ゲームを始める前に、プレイヤーの名前、イメージイラストを選んだら、共に探索をするパーティーを選ぼう。

選択するパーティーは3人構成、全6タイプから選ぶことになるのだが、各パーティーごとにシナリオが異なり、さまざまな展開が待っている。

展示台で交渉せよ



それぞれの街の構成は、街や周辺について話を聞く場所と、アイテムの売買を行うバザー。そして今まで探索した地図を発表する展示台が存在する。この展示台では、地図の発表以外にも、同じ旅をしている仲間などと物品の交渉なども行うことができる。

サバイバルアビリティ



プレイヤーを含め探索者はスキルを覚えることによって調達した物資を様々なものに加工する能力を持つことができる。例えば武器スキルがあれば骨から棍棒を作るように、物資を武器や食料に加工することで、生活物資を購入することなく得ることができるのだ。

時には戦いも必要になる

地図を広げていく中で、発見する街や遺跡。しかし時には盗賊やモンスターに遭遇することもある。戦闘は回避することも可能だが、敵を倒さない限りその先に進むことはできない。

また、戦闘では魔法や必殺技、モンスターの召還などさまざまな攻撃方法があり、一定のアイテムを装備することにより、敵モンスターを捕獲することも可能だ。



戦闘兵に遭遇した！回避することも可能だが…



戦闘での特殊攻撃は「魔法」や「召還」なども使える。

PS カルチャーブレーン 4月発売予定 予価4800円（税別）

さぁ、腕試し！

プロ麻雀「兵(つわもの)」2

©カルチャーブレーン

脱衣もいいけど、たまには打牌時にピリピリとした緊張感を。相手がプロなら歯ごたえは充分。 担当：ぷらぼー！

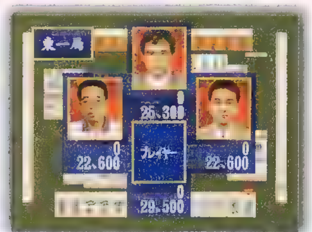
有名プロ雀士と夢の対局！

本格的4人打ち麻雀ソフト『プロ麻雀「兵」』の新作が、パワーアップしてプレイステーションに登場。実名で参加するプロ雀士は16人。ハイレベルAIにより、一手一手が再現された歴戦の勇者が、キミを待ち受ける！麻雀初心者はもちろん、腕に覚えのあるツワモノ（自称でも可）でも存分に麻雀を楽しむことができるのだ。

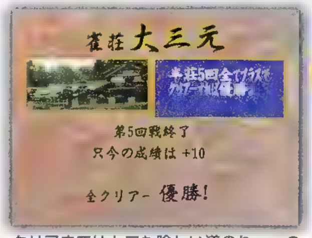
レベルに合わせて本物の臨場感を

プロが相手だからといって何もビビる必要はない。初心者でも楽しめるようにモードも多彩なのだ。自信のないキミには「指南モード」がオススメ！第一局から終了まで、懇切丁寧にアドバイスしてくれるぞ。ツワモノには「雀荘バトルモード」。ルールの異なる6つの雀荘制覇を目指そう（全部制覇すると…）。

『兵2』ではプロ雀士が実名で、しかも実際の打ち筋や雀風、性格までも取り入れている。つまり「七対子」が得意な雀士はそういった打ち回しをしてくるということだ。



「フリー対局モード」での相手はもちろん現役プロ雀士！



クリアまではとても険しい道のり…、の「雀荘バトルモード」。

教えて！安藤プロ



待ち受けるツワモノたち


伊藤優孝プロ


安藤満プロ

田中利春プロ



金子正輝プロ

飯田正人プロ



荒正義プロ



INFORMATION

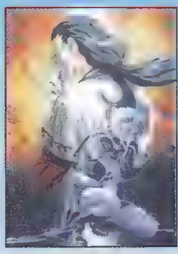
カルチャーブレーンゲーム倶楽部

『プロ麻雀「兵」2』のカルチャーブレーンでは、「カルチャーブレーン倶楽部」と題して各種ハード対応ソフトを発売する。プレイステーションでは、6月に『バーチャル飛龍の拳ダッシュ』をリニューアル発売。操作性などがバージョンアップされ、しかも価格はナント驚きの2,800円（税別）だ。



サイキックフォース2012トレーディングカード

PSYCHIC FORCE2012 TRADING CARD　31.Mar on sale


© TAITO CORP.1998

キャラクターカード	13枚
エピソードカード	13枚
イラストカード	14枚
パズルカード	27枚
スペシャルカード	13枚
全80種類	

バーン／秋葉デンキ
キース／伏喜瑠
ウォン／伏喜瑠
マイト／五十末千夜
パティ／神崎らいむ
ウェンディー／天織龍樹
玄信／ボボしじみ
ゲイツ／るりあ０４６
刹那／LASS
エミリオ／RURU
レジーナ／鎧良寿
カルロ／まきやまとうこ
ガデス／秋葉デンキ

サイキックフォース2012トレーディングカード
価格3602円　送料:E
商品番号:TA−55B　[ボックス販売のみ]

ご注文の際に、ボックスカード「マイト」「刹那」のどちらかをご指定下さい。いずれか1枚と、マルゲ屋スペシャルカード「栞」（イラスト／マイケル原腸）を差し上げます。

■全国のサイキッカーの期待に応え、サイキックフォース2012トレーディングカードがついに発売。ゲーメスト杯大会会場限定ポスターのイラストをはじめとする、今までに発表されたイラストを多数収録。さらには、大貫健一先生の描き下ろしイラストを使用した、第三勢力・新生ノア・軍サイキッカーの3種類のパズルカード。そして、全キャラ分人気作家の描き下ろしの、スペシャルカードを含む、全80種類の堂々の内容！　まさにサイキックアイテムの決定版なのだ。



←このボックスが目印





© 日本ビクター・AIC

■お待たせしました。バブルガムトレカ、遂に発売っす！4人の美女と、それをとりまく個性豊かなキャラクター、そしてハードスーツなどのメカニックも完全収録。スペシャルカードは有名アニメーターによる描き下ろし！ハードな近未来にどっぷりと浸かってみてはいかが？

キャラクターカード	27枚
メカニックカード	18枚
シーンセレクトカード	33枚
パズルカード	9枚
チェックリストカード	3枚
スペシャルカード	9枚



TOKYO2040



蘭宮涼 ナコルル&リムルルグッズ

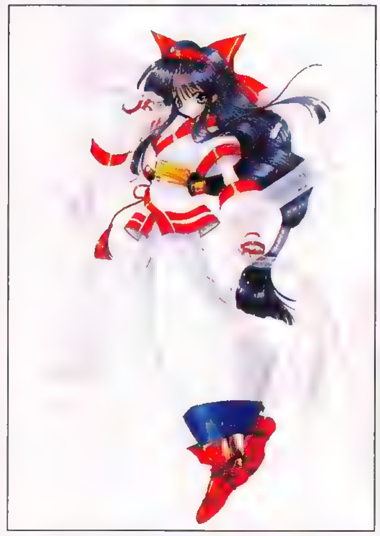
■ゲームショウでの先行販売でも大人気だった、蘭宮涼先生のナコルル&リムルルグッズ。ついに、マルゲ屋&読サビでも販売開始！　繊細なタッチで描かれたナコ&リムを、手元に置いておかない手はないでしょう。



蘭宮涼　ナコリムテレカセット
価格2600円　送料:A　通販番号:SS-229
50度数テレカ2枚組　台紙付き



蘭宮涼　リムルルポスター
価格1365円　送料:E　通販番号:SS-228
B2サイズポスター



蘭宮涼　ナコルルポスター
価格1365円　送料:E　通販番号:SS-227
B2サイズポスター



蘭宮涼　ナコリムマグカップ
価格893円　送料:F　通販番号:SS-230

パイロットキッズ&スペースボンバー&戦国エース(アレンジ)



■混乱の世紀末だというのに！いやさこんな時代だからこそ！こういうCDがふさわしいッ！彩京製のハジケたシューティングの絶妙なハーモニー。待望のシューティングフリーク第5弾、大統領の魅力がいっぱい詰まってるぞ。

パイロットキッズ&スペースボンバー&戦国エース (アレンジ) CD
価格1890円　送料:E
通販番号:SGCD−0006

対戦ホットギミック／対戦ホットギミック快楽天CD

■ゲームミュージックCD界掟破りの麻雀ゲームのCDをリリース！彩京の人気シリーズ「ホットギミック」と「快楽天」だ。ゲーム中に使用されているVGMはもちろんのこと、べらぼうに有名な作家が生み出したキャラクターと、クリアーな声優ヴォイスがキミの脳天に突き刺さる！隠しキャラの条件も満載したオールカラーブックレット付きで、満を持して発売！



対戦ホットギミック／対戦ホットギミック快楽天CD
価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD−0005

ハナタレグッズ

■フールネコのグッズも、いろいろ揃いました。この情けなさっぷりがなんとも愛らしいと思います。



フールのネコ携帯ポーチ
価格1050円　送料:E
通販番号:DT-6
大きさ約18センチ



モデル:美玲

フールのネコミニリュック
価格2625円　送料:E　通販番号 DT-7
大きさ約30センチ



フールのネコお座り
価格714円　送料:E　通販番号:DT-9



フールのネコマグカップ
価格1680円　送料:F
通販番号 DT-4



フールのネコマウスパッド
価格1680円　送料:E　通販番号:DT-8
ネコのイラスト部分を外して使えます



フールのネコキーホルダー
価格504円　送料:C
通販番号:DT-10

リュウファイナル完結記念テレカセット&キーホルダー

■ゲーメスト誌上で、大人気のうちに終了し、現在単行本「天の巻」「地の巻」が好評発売中の「リュウファイナル」の完結&単行本発売を記念して、テレカセットと、キーホルダーを制作したのだ。

天地テレカセット



リュウファイナルテレカセット
価格2600円　送料:A　通販番号:C-201

■天の巻と地の巻の表紙描き下ろしイラストの力張るテレカセット。金箔押しの豪華台紙付き！

キーホルダー 天



リュウファイナルキーホルダー　天の巻
価格819円　送料:B　通販番号:C-202

■真鍮製の豪鬼キーホルダー！　全てを打ち砕く一撃必殺の拳だ。

キーホルダー 地



リュウファイナルキーホルダー　地の巻
価格819円　送料:B　通販番号:C-203

■こちらは風の拳をあしらったリュウのキーホルダー。両方揃えてね。

ナコルルカードケース

■お待たせしました。都合により発売が遅れていましたが、ついに発売です。この号が出る頃には、もうお店に並んでいるはず。

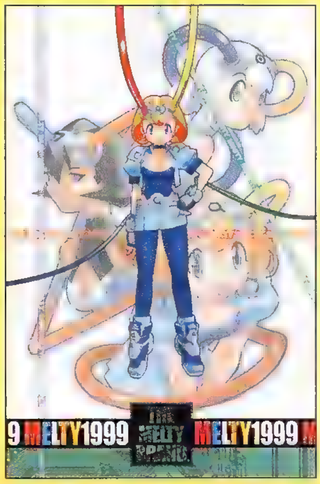


サムライスピリッツ2　アスラ斬魔伝　ナコルルカードケース
価格819円　送料:B
通販番号:SS-226

　※実際の商品とは多少異なります

メルティ・ダークメルティ・ミニティのオリジナルグッズ

■マルゲ屋のかわいいマスコット、メルティ、ダークメルティ、初登場のミニティの新グッズだ。テクノ系なイラストが格好良いゲーメストバインダー。メカニカルなデザインのマグカップ。そしてメルティでは初の商品化になるポスター。名古屋店と仙台店の記念テレカも通販で買えるのでよろしくね。



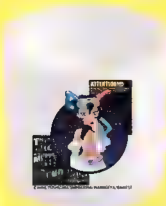
メルティポスター
価格1260円　送料:F　通販番号:G-28



マルゲ屋仙台店2周年記念テレカ
価格1200円　送料 A
通販番号:MG-11



マルゲ屋名古屋店3周年記念テレカ
価格1200円　送料 A
通販番号:MG-10



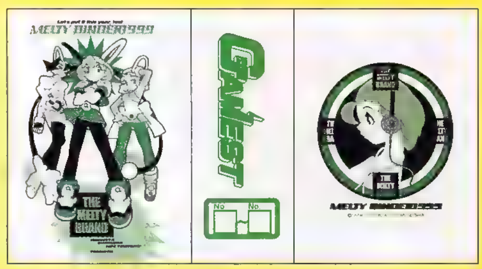
ダークメルティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号 G-30



ミニティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号:G-31



メルティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号:G-29



メルティバインダー'99
価格1575円　送料:F　通販番号:B-7

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時〜17時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティＴシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：リュウファイナルテレカ（A）　1個……100円
ネコミミリュック（E）　1個……500円
蘭宮涼ナコルルマグカップ（F）1個……800円
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（F）の800円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-831917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祭休み）　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

超世紀末ゲーム忘館 MELTY 5：NO.5

ハルヒマゲメルティ

http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya/



☆さて問題です。ボタンマンとレバーマンが出てきたのは第何回でしょう？

4/30号 ゲームイベント優先券

フルコンタクト新作紹介

To Heart リアルフィギュア
4月下旬発売 各￥150

PS版発売、アニメ放映開始と盛り上がりをみせる「To Heart」。この話題作のキャラクター全10人を完全フィギュア化してみました。Leaf監修なので完成度はSクラス。ただ今マルゲ屋全店にて予約受付中、恥ずかしがらずに注文だ！

モンスターコレクションTCG 空中庭園の降臨
4月上旬発売 ￥400

モン・コレの最新エキスパンションがコレ。新規イラストレーターも多数起用されており、コレクターアイテムとして十分に手ごたえがあります。「ごく稀」カードを手に入れよう！

4月は「桜花爛漫フェア」！！スタンプ1回サービスしちゃう!!

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版





「空に人が、のCMで有名なサイキックフォース2012のトレカが満を持して3/31発売するぞ！ちなみに私マルゲ屋マンも超人だ！10年前、放射能を浴びたマルゲ屋虫に咬まれたのが原因で…」
「（無視して）発売を記念してスペシャルカード原画展をマルゲ屋で大開催！大貫健一先生を筆頭に、ボボしじみ先生、るりあ046先生といった方々のサイキック美原画が見られるよ。開催期間は、
マルゲ屋札幌店　3/31～4/4　マルゲ仙台店　4/7～4/11
マルゲ名古屋店　4/14～4/25　マルゲ梅田店　4/21～4/25
マルゲ神保町店　4/28～5/5　…となっていまーす！」
「さらに4月10日（土）にはマルゲ屋全店で午後2時からカード交換会を実施するぞ！」

マルゲ屋からのお知らせ

マルゲ屋は年中無休になりました。よろしくね！（梅田店のみ第三日曜定休になります）

羨ましいぜ名古屋人！ 蘭宮涼先生サイン会

「4／4午後2時マルゲ屋名古屋店にあの蘭宮涼先生がサイン会で来店とはっ！今からテント張って並ばねばっぐああ（まったり溶けながら）」「（懐かしの奥義メルトダウ～ンを使用しながら）気持ちはわかるけど、泊まりこみは勘弁してねっ。このビッグチャンスにナコリムテレカセット、マグカップ、ポスターなどの蘭宮涼先生グッズを集めてみません？整理券もらえるし」

■開催日：4／4午後2時～
■場所：マルゲ屋名古屋店
■参加条件：蘭宮涼先生ナコリムグッズをポスター含め2点以上お買い上げの方

絶賛発売中！ TGSグッズ

「先月の東京ゲームショウで初売りされた全商品が早速マルゲ屋でも販売されるのだが、メルティのベスト1は何か？」「やっぱり生みの親、吉崎観音先生の自選イラスト集MINED＋（CD-ROM）ね」「読者のみんなは次の中からマイベストを選んでほしいぞ」
☆蘭宮涼先生ナコリムグッズ
☆バブルガムクライシスTOKYO2040トレカ
☆CD-ROM画集
桜瀬琥姫　自選イラスト集

いつでもどこでもお好きな同人誌お届け

「同人誌ショップが近所にない！と怒り心頭の虎たちに教えよう、マルゲ屋同人誌通信販売開始という情報を！」「わからないことはマルゲ屋本部までTELまたはFAXで聞いてみましょー。みんなメルティ関連本注文してね」

●同人誌通信販売申し込み方法●

FAX、ハガキ、E-mailに住所、氏名、年齢／学年、FAX番号、性別、保護者名（捺印）、商品番号、商品タイトルと希望冊数を明記する。支払方法は代引き。商品は10日前後で君の元へ届くぞ。
●問い合わせ先：03-3293-9069
●お申し込みFAX：03-3293-9329
●営業時間：午前10時～午後7時
●定休日：土、日、祝日
●E-mailアドレス：marugeya@shinseisha.co.jp

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00からの開始予定です。

日付	店舗	イベント
4/4(日)	神保町店	餓狼伝説WILD AMBITION大会
	札幌店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	仙台店	K.O.F'98大会
	名古屋名駅店	蘭宮涼先生サイン会大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012大会
4/10	全店	サイキックフォース2012トレカ交換会
4/11(日)	神保町店	ソウルキャリバー大会
	札幌店	K.O.F'98大会
	仙台店	わくわく7大会
	名古屋名駅店	月華の剣士2大会
	大阪梅田店	K.O.F'98大会

ゲ屋日記

2/28 中平正彦先生サイン会 神保町

サイン会全国行脚の最後を締めくくる中平先生IN神保町店。当日の先生はサイン・写真・握手とファンサービスの神髄を見せてくれたぞ。中平先生とファンの皆さんありがとうございました！



来てくれたファン一人一人と話す中平先生。

2/28 坂本みのる先生サイン会 大阪梅田

KOFやバーニングファイトでおなじみSNKさんの本拠地大阪でおこなわれた坂本みのる先生サイン会。和やかな雰囲気の中、ファン1人1人に心のこもったサインを描いてくれた坂本先生でした。



坂本先生お疲れさまでした。ファンのみんなありがとう！

＜マルゲ屋ホームページ＞　http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

■神保町本店
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

■札幌店
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30

■名古屋名駅店
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30

■仙台店
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリヒル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30

■大阪梅田店
〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-6359-7751
営業時間 11:00～20:00

月刊ゲームジャーナル
毎月30日発売　定価￥1190
マルゲ屋にて絶賛発売中！
※定期購読をご希望の方は、こちらにお問い合わせください。（株）新声社　営業部　03-3293-9326

超オススメNew!! Books&Prize

「ゲームミュージック着メロマニアックスvol.1」
￥500（税込み）
ゲーメストたからできた名曲ゲームミュージック厳選の着メロ本であります。全国の書店にて絶賛発売中！

「士郎正宗ポスターセレクション」
あの士郎正宗の究極イラストが初のプライスポスターになって登場。マルゲ屋、G-Model全店でポスター6本とディスプレイ用ポスターの交換サービス実施中！

ゲーセン浪漫　音声合成のすべて

猛者通信

■発　行■
1999年4月30日
通巻12郷

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

恋のグリズルデュエル

　なんつうかその、おかげさんで猛者通も人気投票三位に食い込むまでに成長したムホ。
　御声援まっこと喜ばしい限りであるが、「面白かったコーナー」の所に「ジ☆ダップセ」と書いてくるやんちゃな読者が多数見受けられるこの複雑にして怪異な事実。ストレートに「猛者通信」って書いてくれれば一位も夢ではない。頼まあ。



話題沸騰！石井ぜんじも愛用しているグリズルハット。

俺たちバーミリオン

C・LAN（以下怒号）　ふと思ったが、最近のゲームは「しゃべり過ぎ」ではないかと思うわけだがどうかね君。
渕健（以下層圏）　何ですか？しゃべり過ぎって？
怒号　そうさな、格ゲーのキャラにしたって、今や通常技一つ出すたびに「はりゃ」とか「たりゃ」とか「うりゃせいおりゃせい」とか、頻繁に叫ぶだろう。よくしゃべるね君たち、という具合にな。
層圏　…「たりゃ」はともかく「おりゃせい」とか叫ぶヤツいましたっけ？
怒号　ダラ天の虎男とか言いそうでR。
層圏　ふむスソ。で、今回のゲセロマと、虎男がどう関係するんですか？
怒号　そこだよ君！（目を剥き身を乗りだしつつ）一昔前のゲームは、一言二言しゃべっただけでも「うわすんげぇ！」と我らビビリ刮目し畏怖したもんさね。それが今や、どいつもこいつもがっつり喋るわ歌は唄うわで緊張緩和も甚だしいと、そう思うわけだ。
　そなかじで、今回は古きを探り新しきを知る＝言わば心筋梗塞の気持ちをもって「音声合成の歴史」を探ってみたいと提案したい！

ダップセまめちしき
～音声合成とは!?～

　近年のようにデジタルサンプリングした声データをそのままゲームに使用するのではなく、PSG、FMなど各音源の音色を組み合わせて、あたかも人が喋っているかのような「音」を作成することが一般に「音声合成」と呼ばれていた。詳しくはお父さんお母さんに聞いてみよう。

勝ち抜きへ～ループ選手権

層圏　そういや、初めて「喋った」ゲームって何でしょうね？
怒号　正確には何かは知らんが、クレイジークライマー（ニチブツ・80年）を見た時、「ひぃ～ゲームが喋ったぁぁ～」と腰を抜かした記憶があったりなかったりと、まあそんな感じだ。（ここで突然、ライターのももやんが乱入）
もも　アレに出てくるゴリラがさあ、「ドンドンプゥ」とか言う声出してなかった？
層圏　出してねえっしょ。僕が憶えているボイスは「ガンバレ」とか「イテっ！」という声だけですね。
もも　え～出してたよ～。
層圏　何なら、ここにクレイジークライマーの曲とSEが入ったテープがあります。コレを聞けば一気に疑問は氷解するでしょう。もし間違っていた場合にはダップセ国際条約第4条に則り、貴様のタマキンを万力で潰させてもらうからそのつもりで。
（3分後）
層圏　どうです、しかとお聞きになりましたか…って、あれ、ももやんは何処に？
怒号　ヤツならテープ半ばにして、亜高速で走り去ったっぺれ～。
層圏　オウ、シット。
怒号　D&D®の逃げ惑うジゼルよろしく「へェエオ～プ」という阿鼻叫喚を連呼していたという事実もここに追記しておく。
層圏　そういや、音声合成とは違うかもしれませんが、D&D®の「へェエオ～プ」のボイスはなんかこう、グッとくるものがありますな。
怒号　ウムソ。奴等も必死じゃからのう。でもあのボイスは3種類しかないって知ってたかね君。女キャラーヌに子ゼリーヌ、そしてあと一つが、クレリックの声にそっくりな件の「へェエ～ルプ」さね。
層圏　「ヘルプっ声」っつーとナムコの「キング&バルーン」も、風船にさらわれる王様が「HELP!HELP!」とか言ってませんでした？
怒号　言ってたな、確か。風船如きにさらわれるジゼルに一国を任すのもさもありなん、といった感じなのだが、王様に税金で針の一本でも買ってやれば斯様な無駄な戦いを避けられたものの、と19年たった今でも悔恨の念で一杯でさあ、ええ。



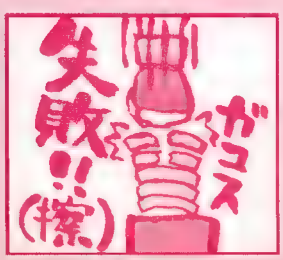
層圏　まさ兄ィ、今からでも遅くねえっスよ！ナムコに意見書送りますか。っていうか思いだしました、確か「キンバル」が音声合成の魁！おとこ塾でしたよ。
怒号　そうか。ヤツが塾長であったか。意外な線から音声合成の祖に巡り合うことができたな。

ユー・アー・ノーマッチン

怒号　突如として我が脳裏に蘇った音声合成、それは「虎への道」（カプコン・87年）の冒頭で和尚が叫ぶ「行くのじゃ！（擦）」という頭ごなしなボイスであった。
層圏　所謂ロウドオブザティゲルでありカプコン武闘派ゲームの真骨頂作品ですね。あのゲームは助けた子ゼルどもが無機質な声で「ありがとー」と謝辞を述べてたのが微笑ましかったですね。
怒号　ムフス。カプコン作品は昔からよく喋っていた、という印象があるさね。
層圏　トラミチと同時期の「ストⅡ」もゴリクソ～ルに喋ってませんでした？（ここで突然、ライターのがっちんが乱入）
がっちん　いっや～喋ってた喋ってた！坊主の「烈」の台詞「ゴゥートゥー、ヘブン」が超かっこいいっつーね。



怒号　なんかイメージとしては「ブァー」とか「ドゥー」といったボイスとも効果音ともつかぬくぐもった謎の音が全編に満ちておったような気もするのだが。
層圏　メリケン野郎ジョーの「オウケイベイビ」（オとべにアクセント）も洒落ててよかったですな。
がっちん　リュウ（赤髪）は勝ちゼリフを英語で「世界にはもっともっと強いヤツがいる」って喋ってたよね。超～誇らしげに。
層圏　じゃあ、ここにストⅡの全曲全ボイスを収録したテープがありますんで、久しぶりに聞いてみますか（鑑賞中）。
がっちん　あ、これボーナスステージの曲だよね。瓦割り。
怒号　このステージで失敗すると、観客が猛烈に怒るのが何ともやるせない気持ちにさせるっぺれ～。やつら口をとんがらせてマジで怒るからな。
層圏　ボーナスステージのリュウの顔も「お前ちとリキみ過ぎじゃねーか」って言うくらい気合入ってましたからね。失敗すると「この世の終り」みたいな顔をしますが。



がっちん　お、人間サンドバックの呼び声も高いマイクステージの曲だ。
怒号　ずうずうしく「オーライ！」とか調子こいてるな。
層圏　きっと今のリュウにはマイクが1億人束になっても勝てないでしょうな。がっちん　この「フゥーハァ！」って声、誰？
層圏　多分「李」ですね。中国ステージ一人目の。
怒号　こうして往年の名曲、名ボイスを鑑賞しておるわけだが、曲はともかくとして、なんかあんま声は聞き取れねえな、って感じさね。
層圏　音声合成って言うよりかは、レートの低いサンプリングって感じですからね。とっても、あ、ノイジーだっしゃらあって感じですか～。
怒号　しかし、ストⅡの曲を聞くことにより、極めて重要

な真実が1999年7月を前にして判明したさね。
層圏　ま、マジでぇ?!
怒号　それは…。
層圏　…（ごくり）
がっちん　…（ぽたり）
層圏　…（ピクク）
怒号　ストⅠの頃は、シャドルーも殺意の波動も無く、ブセリとしたのんきな世界だったなあと、そんな感じっス。
層圏・がっちん　（一同しょぼん）

続く

〜豪鬼神N．Oのストリートファイターワンポイント〜

実は。ストリートファイターⅠのランクを「ベリーハード」にしておくと色々といいことが有るって知ってったかな？

まず、敵のガードが堅くなって波動拳稼ぎが効率良く行えるという利点が挙げられる。ストⅠは敵に波動拳をガードさせるだけでも得点が入ったので、ベリーハードで敵のガードを堅くすれば稼ぎ放題だ。あのマイクですらしっかりガードするので、波動拳稼ぎの点効率がみるみるUPすること受け合いだ！

あと、何故かベリーハードだとアドンの攻撃アルゴリズムがヌルくなる、という謎の現象が起こる。

普段頻繁に出してくる回転キックをあまり出さなくなり、発狂状態が続かないのがいい感じだ。

普通のストⅠに飽きた人は、是非ともゲーセンの店長に頼み込んで、ベリーハードで遊んでみてほしい。

次回のワンポイントは「アップライトとテーブル筐体版昇竜拳の無敵時間の違い」について考察するぞ。ではまた。

ハードボイルド純愛連載

「恋して・ハイスコア」

第4回
〜懊悩の果てに〜

前回までのあらすじ

Gーモヂルを根城にする凄腕スコアラー・K城は「グラⅣスコアアタック金網チェーンデスマッチ」で、宿敵、善之痔元帥に破れてしまう。生きる目的を無くし、心を閉ざすK城であったが…。

「もう、ほっといてくれ！俺は負け犬だ…俺からゲームを奪ったら、なんの取柄もない駄目人間なんだよ！」

店内で荒れに荒れるK城を、友人のシンイチが慰める。

「何言ってるんだバカ野郎！ゲームが無くったって、お前には「C名へキル」があるじゃないか！」

「…」

店内を、重く気まずい空気が支配する。

「ゲ、ゲフン…まあなんだ、たとえ勝負に負けたって、また一から出直せばいいじゃねえか。な、K城」

真摯な面持ちで説得するシンイチであったが、K城の感情は今にも炸裂寸前、言うなればエリルは爆発5秒前ーといった様相を呈していた。

「ゲームは勝たなきゃ意味が無いんだ！くそっ！こんなコンパネ粉砕してやる！」

K城は右腕を振りかぶると、そのまま拳をグラ　のコンパネへと振り下ろした！

だがー。

「やめてっ！」

突然、何者かがK城の腕にしがみつき、拳とコンパネとの接触を阻んだ。

「?!」

K城が振り向くと、そこに立っていたのは、一人の小柄な少女であった。

「相浦…」

栗色の瞳に哀しみの色を浮かべ、彼女はK城の双眸を真っ直ぐに見つめ返していた。名は「相浦もなみ」。先週からGーモデルのバイトとして入ってきた少女である。

「どうして…どうしてそんな悲しいことをするの…「コンパネにもココロがある」って教えてくれたのは、K城君じゃない！」

もなみの長い睫毛が濡れ、大粒の涙が頬を伝う。

「コンパネは、「ゲームを攻略する上で欠かせない相棒だ」って言ったのは、嘘だったんですか?!たった一度の勝負に負けたぐらいで、どうして今までの自分を否定するようなことを言うんですか…そんなのって…そんなのって…悲しすぎるよぉ…」

嘆きの声は嗚咽に変わり、もなみはその小さい肩を震わせ続けた。

だが、K城はもなみに背を向けると、無言で入り口の方へと歩を進めた。

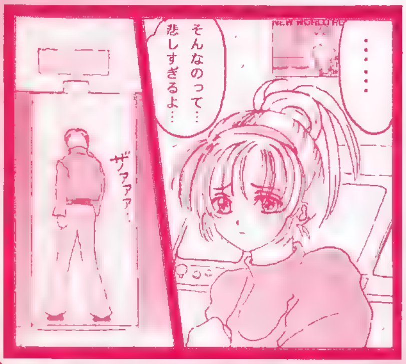
「ま…待ってくれK城！もう一度やり直そうぜ、諦めちゃだめだ！」

シンイチの悲痛な叫びも、今のK城には届かなかった。

「…ほっといてくれ…もう、俺のハイスコア人生は…終わったんだ！」

絶叫と共に、K城は降りしきる雨の中、店外へと走り出た。雨はいつまでも、螺旋を巻いて降り続いていた。まるで、K城ともなみの心を映すかのように…。

（続く）



とにかく使い切りましょう

アーケードゲーム初心者講座



～シューティング編番外編～「ボムの使い方」前編

最近のシューティングによく見られる「ボム」という特殊兵器。
万能のように見えてなかなか押せないんですよ、これが。

——第15回——

担当：善之字元帥

雲霞のごとく押し寄せる敵機から撃ち出される無慈悲な弾幕。自機は次第に追い詰められ、もはや画面内に逃げ場はない。

—数秒後、乾いた炸裂音とともに最後の希望は砕け散った。ブラウン管に映るのはゲームオーバーという名の死刑宣告。君は溜息をつきながらこうつぶやく。

「ボム使っとけよ…。」

う～む、ありがちな場面ですな。え?何がありがちなのかって?そりゃアナタ、ボムですよボム。回数に制限があるかわり、使えばすべての敵にダメージを与え、おまけに弾まで消してくれるという一発逆転の超兵器。**ボムを使えなかったばかりに無念のゲームオーバー**なんて話、実にありがちじゃないですか。最近、ボムを搭載したゲーム(通称ボムシューティング)は増えていますんで、身に覚えのある人も多いんじゃないですか?

そんなわけで、今回は**「正しいボムの使い方」**についてお話ししましょう。え?その前にお前は誰かって?いやいや、ただのゲーメストライターですよ。まあ、ナイスボム仮面とか呼ぶ人もいますけどね。

ボムってどんな武器?

さて、具体的なボムの使い方の説明をする前に、まずはボムとはどんな特性を持った武器なのか、説明しておきましょう。

冒頭でもちょっと触れましたが、ボムは基本的に…、

①使うとしばらく自機が無敵、あるいはそれに近い状態になる

②使うと広い範囲に爆風が広がり、爆風の中に入った敵すべてにダメージを与える

③使うと敵の弾(普通は壊せないですよね?)を、消すことができる

④使える回数に制限があって、だいたい1機につき2～3発持ってスタート。ときどき敵が補充アイテムを落としてくれる

こんな感じの性質を持っているものと考えてください。そうそう、ゲームによっては「ボム」っていう名前じゃなくて、「ボンバー」とか「メガクラッシュ」とかいう名前の場合もありますけど、どれもほんの少し効果が違うだけで、**使えば一発逆転という本質**はまったく変わりませんので、まあ同じものと考えればいいでしょう。

さて、これだけの特典を持った武器ですから、誰でも心理的には「なるべくとっておいて、いつか**ヤバくなったときに使いたいなあ**」って考えますよね?でも実はこれこそが、**ボムシューティングにおける最大の罠**なんです。

ナイスボムという幻想

普通、シューティングをプレイしているときには、誰でも**「敵を撃つ」「弾を避ける」**という2つの作業に集中しています。これらの作業はかなりの負担になっていますので、生き残ろうと必死でレバー操作に集中している最中などは、**いざ本当に回避できない弾がきてもボムを押せず、そのままミス**してしまうことが多いのです。この「ボムはなるべくとっておきたい、だけど**本当に危ないときだけきちんと押したい**」というジレンマは、どんなにシューティングがうまい人にもつきものなので、はっきり言って**完全に解決することはまず不可能**でしょう。

では、ボムは一体どうやって使えばいいんでしょう?危ないときに使うべきものなのに、本当に危ないときには意識が分散して押せないなんて、本当はボムなんていらない武器なんでしょうか?

いやいや、そんなことはありません。要は**「危険になる場所」があらかじめわかっていればいい**だけの話なんです。

ボムで安全を買う

同じシューティングを何回かプレイしていれば、だいたい**「ここは難しいなあ」**という場所は覚えてきますよね?こういった**「危険になる場所」**で、実際に危険かどうかを**判断することなくボムを使うことを「決め撃ち」**といいます。

決め撃ちは、言いかえればミスというリスクの代価として、ボム1発を支払う代わりに安全を買うという取引のようなものですから、いったん決め撃ちをすると決めたら「ひょっとしたら**ボムを使わずに抜けられるかもしれない**」という**期待感は絶対に持たないように**しましょう。その期待感こそが弾避けという負担になり、最終的にはミスにつながるのです。

え?危ない場所でいちいち使っているようじゃあ、ボムが何発あっても足りないって?まあ、それもその通りなんですけど、**ボムを残してミスしてしまうくらいなら、使い切ってからミスしたほうがいい**じゃないですか。来年のことを話すと鬼が笑うと言いますけど、行ったこともない面のことをあれこれ考えるより、まずは**「今そこにある危機」を何とかする**ことを考えましょう。ボムがなくなったら…なんてことは、**実際に使い切ってから考えればいい**んですよ。

資源枯渇との戦い

それでも不安感をぬぐい去れない人のためにちょっとフォローしておくと、まずボムシューティングというタイプのゲームは、言うなればボムという「資源」を**消費しながらクリアを目指す**ものと考えましょう。もちろんボムはときどき補充されますが、どうしても**補充量よりも消費量のほうが多くなってしまう**ので、焦点はボムが枯渇する前にクリアできるかどうかになります。そして、もしもクリア前に**ボムが枯渇してしまうようになったら、ボムの節約プランを考える**…という作業を繰り返しながら上達していくわけです。つまり、**まずはボムを使い切ってみ**ないと、本当はどこまで進めるかすらわからないというわけですね。

ちょっと説明が理屈っぽくなってしまいましたけど、要はボムを毎回使い切ってからミスすればい



いというだけの話なんで、**ケチケチせずにパーっと**使い切っちゃいましょうよ、マジで。

ナイスボムのコツ?

さて、今まで説明したことをまとめてみると、

①危なくなってからボムを押そうとしても反応できないことが多い
②ボムは危なくなる場所を覚えておいて、決め撃ちで使うのが基本
③なるべく毎回ボムを使い切る

というようなことを理解してプレイするのがボムシューティング上達のコツということです。くれぐれも、**ナイスボムを期待して墓場までボムを抱えていくことのないように**気をつけてくださいね。

これで、今回の番外編・前編はおしまい。ではまた次回…と言いたいところですが、最後にちょっとだけ、超反応のナイスボムを撃つための秘訣を教えておきましょうか。

その秘訣とは、意識のウエイトを変化させることと、放心状態でいる時間の短縮にあります。とはいうものの、これだけじゃ何もわからないですね。

まず「意識のウエイト変化」とは、プレイ中常に考えている撃ち込み・弾避け・ボムという3つの作業のうち、**なるべくボムのことをたくさん考える**ようにすることです。当然、ボムの比重が増えればその分ほかの作業はおろそかになりますが、きちんと**ウエイトを変化させればナイスボムで生き残る**確率は格段に向上するでしょう。

そして「放心状態時間の短縮」とは、思わぬ場所から弾が飛んできたときの**「あっ!」と驚く**時間を短縮し、その驚きが発生したら**ボムを押す**という動作を**条件反射**にするよう訓練することです。

一般的には、ナイスボムは反射神経のたまものと認識されているようですが、**誰でも訓練すればある程度のナイスボムは撃てる**ようになります。反射神経がないと嘆く前に、**まずは訓練**することから始めてみましょう。

それでは次回まで、あなたのプレイがナイスボムの神様とともにあらんことを祈っています。

●お便り募集中
当講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲーム攻略の基礎知識的なことから、ゲーセンにおける疑問、わからない攻略用語、取り扱ってほしいテーマなどがありましたら、ハガキで「初心者講座」係までお寄せください。あて先は次号予告のページをご覧ください。



アーケード基板・筐体、売ります買います!
筐体お買い上げのお客様、送料無料!(一部 別!)
エアロシティ
¥30,000より
アストロ¥45,000より
バーサス¥150,000より
バクフーボール
¥100,000
レインボースロット
¥100,000
セガ
NEW UFOキャッチャー
¥250,000
プリクラ各種
¥50,000より
●モニター修理、中古基板、部品等etc…その他改造、修理
お気軽に電話下さい
営業時間AM9:00~PM20:00年中無休
FAX受付は24時間OK
〒571-0046 大阪府門真市本町43-6 2F
TEL.06(6902)9740 FAX.06(6902)9746
ゲーム機と基板のことなら
KD (有)関西電子
自社トラック便のサポート有り!
(2t~10t)
<お振り込み先>関西銀行金田支店 普通No.299369



Q 新製品やインカム情報が
気になるなぁ
A 「ニューマシン
インフォメーション」や
「ロケーション別業況」を
読もう。
何だこりゃ!?
Q 基板、筐体が
欲しいなぁ
A 「中古機情報」で、
お買得機を
見つけよう。
最新ゲーム
情報が満載
月刊コインジャーナル
株式会社エイ・クリエイト
〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町4番20号アビスビル
TEL 06-6242-0200(代) FAX 06-6242-0211
ほしい人は、
¥1,650(送料込)を
現金書留で
ココへ送ってネ

餓狼伝説 ワイルド・アンビション 設定資料集

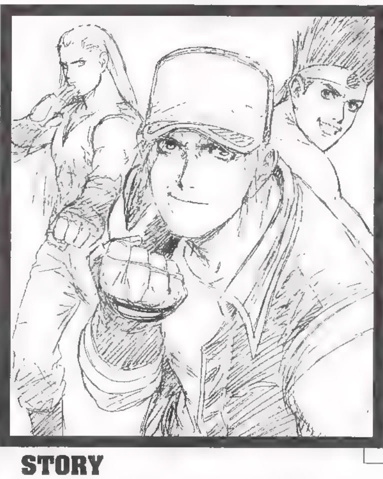
FATAL FURY WILD AMBITION

GRAPHIC ARTS

サウスタウンの嵐再び

ギースが復活し、すべてがふりだしに戻った「餓狼伝説」。その設定＆開発コメントをここに掲載。ところで、パオパオカフェは存在するのだろうか？







森気楼氏によるメインビジュアルラフ画3点。

STORY

欲望渦巻く巨大都市ーサウスタウン。
僅かな歳月で急成長を遂げたこの都市(まち)は、ギースハワードという支配者の栄光の歴史そのものであった。
その絶対的権力は、人々の運命を狂わせ、大きな歪を生み出していく。
WILD AMBITION
いま蘇る、哀しき宿命を背負いし狼達の鎮魂歌(レクイエム)。

餓狼伝説 WILD AMBITION ™



TERRY BOGARD



[テリー・ボガード]

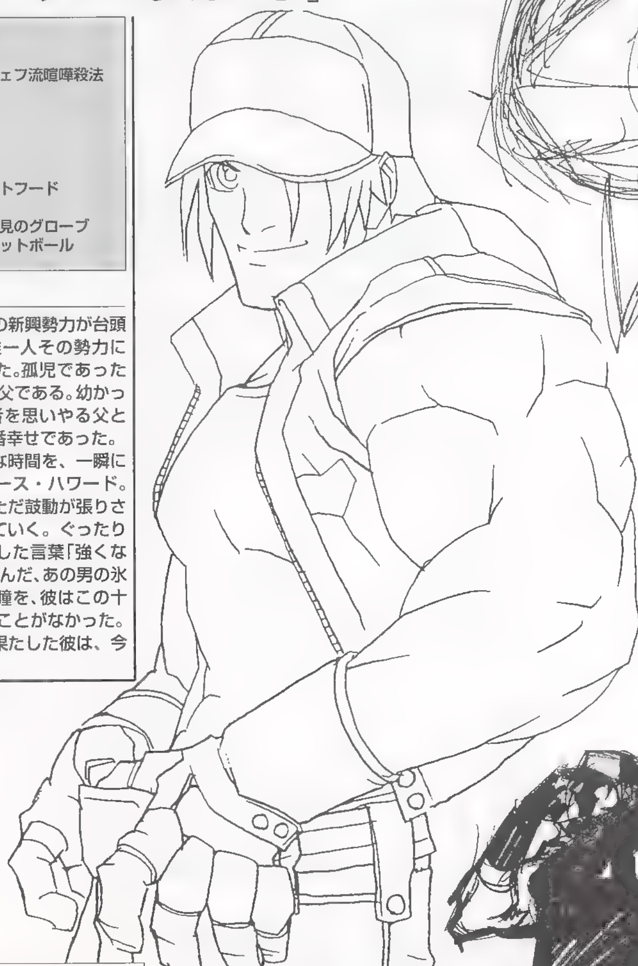
国籍◆アメリカ
格闘スタイル◆
マーシャルアーツ+ジェフ流喧嘩殺法
誕生日◆3月15日
身長◆182cm
体重◆82kg
血液型◆O型
趣味◆ビデオゲーム
好きな食べ物◆ファストフード
嫌いな物◆なめくじ
大切な物◆ジェフの形見のグローブ
得意スポーツ◆バスケットボール

STORY

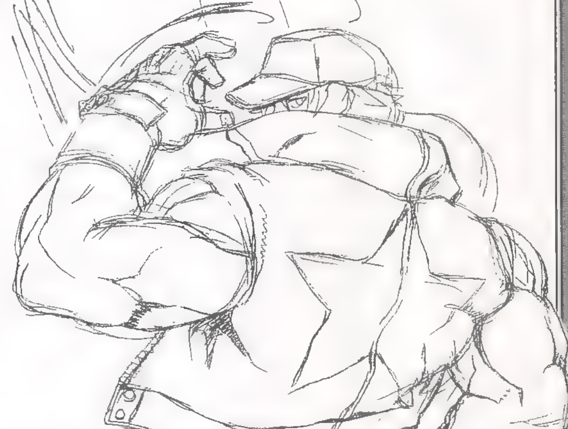
サウスタウンに悪の新興勢力が台頭してきた頃、唯一人その勢力に立ち向かった男がいた。孤児であったテリーとアンディの養父である。幼かったテリーは、常に弱者を思いやる父と共に過ごす時間が一番幸せであった。

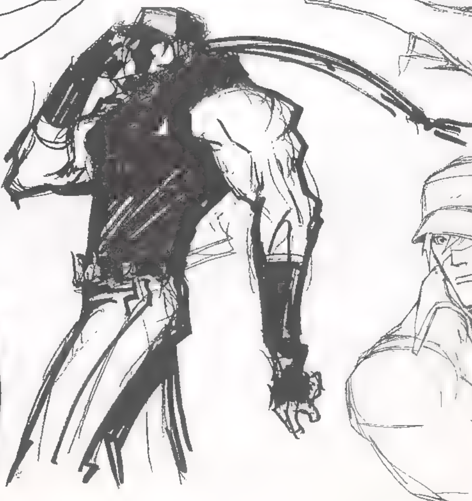
しかしそんな幸せな時間を、一瞬にして奪い去った男ギース・ハワード。衝撃に体が硬直し、ただ鼓動が張りさけんばかりに高鳴っていく。ぐったりとした父が最後に遺した言葉「強くなれ…」涙の向こうで歪んだ、あの男の氷のような冷ややかな瞳を、彼はこの十年間ひとときも忘れることがなかった。

そして父の遺言を果たした彼は、今この街に戻ってきた。













[開発コメント]

今回は主人公だけでなく、シリーズ初のボスキャラとして登場することになりました。3Dで餓狼伝説を表現する上で、土台となったキャラであり、時間のかかったキャラクターです。あいかわらず主人公のくせに強いところは変わっていませんので、使用キャラにしていただくと幸いです。

FATAL FURY WILD AMBITION

国籍◆アメリカ
格闘スタイル◆骨法
誕生日◆8月16日
身長◆171cm
体重◆67kg
血液型◆A型
趣味◆修行
好きな食べ物◆納豆スパゲティ
嫌いな物◆犬
大切な物◆修行時代、師匠である不知火半蔵と一緒の写真
得意スポーツ◆ショートトラック

STORY

何を行動するにも、いつも一緒だった。目の前には常に兄さんの背中が有り、それをいつも追っていた自分。

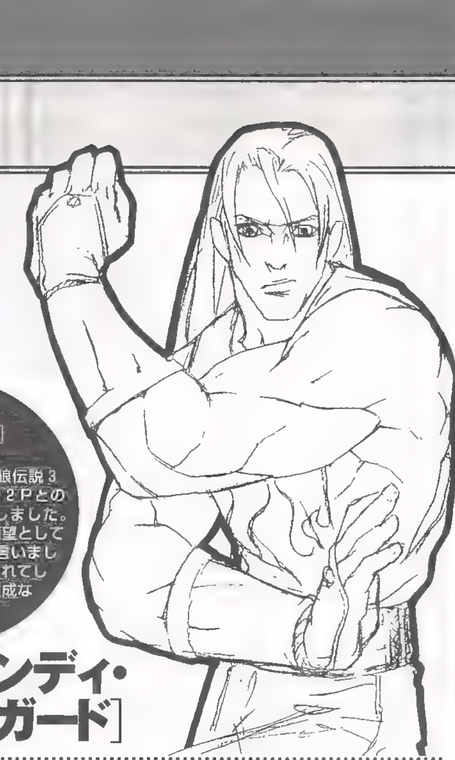
でも、今は違っていた。

養父の仇討ちのため、一人修業の旅に出たテリーをやはり追うかのように、アンディは小柄な自分の体格に合った武術を求めて、単身日本へ渡り、骨法拳を習得した。いつからだろうか、そこに、兄テリーの背中は無かった…。

時は流れ約束の日、師匠に別れも告げず、一人目的の地へ急ぐアンディ。彼の心に去来するものとは、仇討ちなのか、それとも…。

[開発コメント]

今回、2Pキャラは餓狼伝説3の時の髪型にして、1P2Pとのイメージを変えようとしました。それならと、企画者の願望として服の色を変にしようと言いましたが、大多数に却下されてしまいました。野望達成ならず…。



ANDY BOGARD



[アンディ・ボガード]

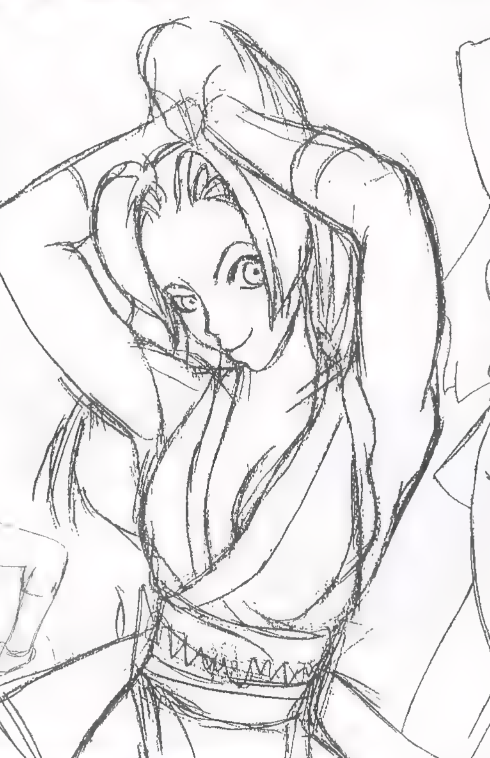
STORY

不知火流忍術の正統後継者としてこの世に生を受けた彼女は、幼少の頃から、想像もつかぬ程の過酷な試練をこなしてきた。そして幾つもの季節が移り変わり、遂に奥義継承の証である「不知火の焔」をその身に纏うのであった。

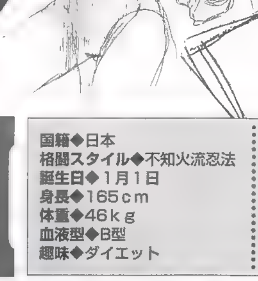
ある日、彼女は祖父・半蔵の弟子として厳しい修業に励む、青い瞳をした青年を知る。鬼気とした表情で、何かを乗り越えんとするその青年に、いつしか彼女は恋をしていた。そして修業を終えた青年が里を下りて行く姿に彼女は、彼がこれより死地へ赴くのだと悟る。

その夜、彼女は一族の掟を破り、独り不知火の里を後にするのであった。









[開発コメント]

胸の揺れを3Dで表現するためかなり苦労しましたが、胸の担当デザイナーのこだわりにより、左右で微妙に動きが異なるところまでになりましたって、あのねえ

[不知火　舞]

MAI SHIRANUI

国籍◆日本
格闘スタイル◆不知火流忍法
誕生日◆1月1日
身長◆165cm
体重◆46kg
血液型◆B型
趣味◆ダイエット
好きな食べ物◆お雑煮
嫌いな物◆蜘蛛
大切な物◆おばあちゃんの形見のかんざし
得意スポーツ◆はねつき
スリーサイズ◆B87・W54・H90



JOE HIGASHI



［ジョー・ヒガシ］





[開発コメント]

元々マンガみたいなキャラクターなので、顔のテクスチャーが他のキャラクターに比べてディフォルメが強調されてしまい、一人だけマンガ顔になってしまいました。色々調整もしましたが、キャライメージのせいもあり、あまり変わりませんでした。

STORY

ムエタイ史上最強と謳われる彼が闘い続ける理由ーそれは「最強」への純粋な憧れであると同時に、「強い奴が一番偉い」という持論に基づいてる。

そんな彼の元に届いたキング・オブ・ザ・ファイターズの開催及び参加出場の報せは自分が世界最強である事実を世に知らしめる、絶好の機会であった。だが、それを笑い飛ばす者はいない。

なぜなら、そのおかしいくらいの自信振りが決して大袈裟なものではないという事を、彼を知る誰もが確信しているからである。

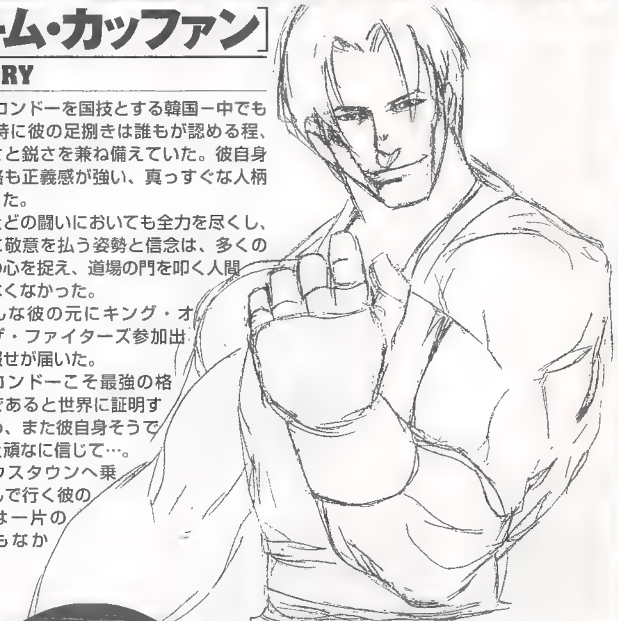
翌日、ムエタイの若き王者ー東丈はさっそうとサウスタウンへと旅立っていった。

国籍◆日本
格闘スタイル◆ムエタイ
誕生日◆3月29日
身長◆180cm
体重◆71ｋｇ
血液型◆AB型
趣味◆喧嘩
好きな食べ物◆ワニの唐揚げ
嫌いな物◆
正装すること
大切な物◆ハチマキ
得意スポーツ◆格闘技全般

KIM KAPHWAN



［キム・カッファン］



STORY

テコンドーを国技とする韓国ー中でも特に彼の足捌きは誰もが認める程、華麗さと鋭さを兼ね備えていた。彼自身の性格も正義感が強い、真っすぐな人柄であった。

またどの闘いにおいても全力を尽くし、相手に敬意を払う姿勢と信念は、多くの若者の心を捉え、道場の門を叩く人間も少なくなかった。

そんな彼の元にキング・オブ・ザ・ファイターズ参加出場の報せが届いた。

テコンドーこそ最強の格闘技であると世界に証明するため、また彼自身そうであると頑なに信じて…。

サウスタウンへ乗り込んで行く彼の眼には一片の曇りもなかった。

[開発コメント]

テコンドー使いのキムには足技が豊富にあり、コンビネーションや必殺技等を調整する時も苦労しましたが、それ以上に、その足技一つ一つに名前がついていて、その名前を覚える事がとても大変でした。

国籍◆韓国
格闘スタイル◆
テコンドー
誕生日◆12月21日
身長◆176cm
体重◆78ｋｇ
血液型◆A型
趣味◆カラオケ
好きな食べ物◆焼肉
嫌いな物◆悪
大切な物◆二人の息子
得意スポーツ◆体操

RI XIANGFEI



［李 香緋］

国籍◆アメリカ
格闘スタイル◆
中国拳法全般
誕生日◆5月25日
身長◆160cm
体重◆45ｋｇ
血液型◆B型
趣味◆昼寝
好きな食べ物◆海老餃子
嫌いな物◆礼儀作法
大切な物◆友達
得意スポーツ◆短距離走
スリーサイズ◆
B77・W54・H79

[開発コメント]

今回のゲストキャラです。「RB2」が出たばかりで、そのイメージとのギャップが怖くて当初は反対していましたが、今は入れて良かったと思います。2D版共々、違和感なく遊んでもらえると思うので、末永く可愛がってあげて下さいね。

※李香緋イラストはSNKホームページ上で公開されているものです。

TSUGUMI SENDO [千堂つぐみ]



国籍◆日本
格闘スタイル◆レスリング
誕生日◆9月10日
身長◆162cm
体重◆43kg
血液型◆O型
趣味◆料理（でも下手である）
好きな食べ物◆
近所の店のたこ焼き
嫌いな物◆怪談話
大切な物◆母と一緒に写っている 唯一の写真
得意スポーツ◆水泳
スリーサイズ◆
B83・W56・H85



STORY

日本の大阪に住んでいる一見ごく普通の女の子、つぐみ。しかし、幼いころ父親から教わったレスリングが彼女の運命を大きく変えてしまった。楽しいこともできず、自由な時間すら無く。好きな男の子からも、「プロレスする女の子はダサい」と言われ彼女はついに辞めようと決心する。

しかし、父の強引な性格から、「キング・オブ・ザ・ファイターズ」に出場し優勝したら、の条件を突き付けられ、つぐみは泣く泣くその条件を飲んでしまう。

元々レスリングが嫌いではなかった彼女にとって、闘いに勝利していくうちに、格闘が楽しく思えるようになっていった。

NEXT ROUND！ つぐみの心は高揚感で支配されていった。



[開発コメント]

もう一人の新キャラで、女子プロレスラーです。ライデンとは異なるアクロバットなプロレスラーを目指して作成しましたが、グルグル回す腕と関西版のおかげで、いつの間にか三枚目路線を爆進し、女版ジョーと化してしまいました。

STORY

元々、子供好きの心やさしい男であり、プロレスラー時代は正統派ヒーローとして子供達に絶大な人気を誇っていた。しかし、タッグリーグの決勝戦でパートナーの裏切りにより、八百長の疑いをかけられ協会から追放されてしまう。

その後マスクを被り、極悪非道なストリートファイトを展開していたが、その乱暴なファイトがギースの目に留まり、雇われファイターとなった。

過去のキング・オブ・ザ・ファイターズで、ビリーに次ぐ優勝回数を誇っている。

国籍◆オーストラリア
格闘スタイル◆レスリング
誕生日◆3月3日
身長◆202cm
体重◆210kg
血液型◆O型
趣味◆遊園地巡り
好きな食べ物◆
オージービーフのステーキ
嫌いな物◆コアラ
大切な物◆
覆面コレクション
得意スポーツ◆アメフト



RAIDEN [ライデン]

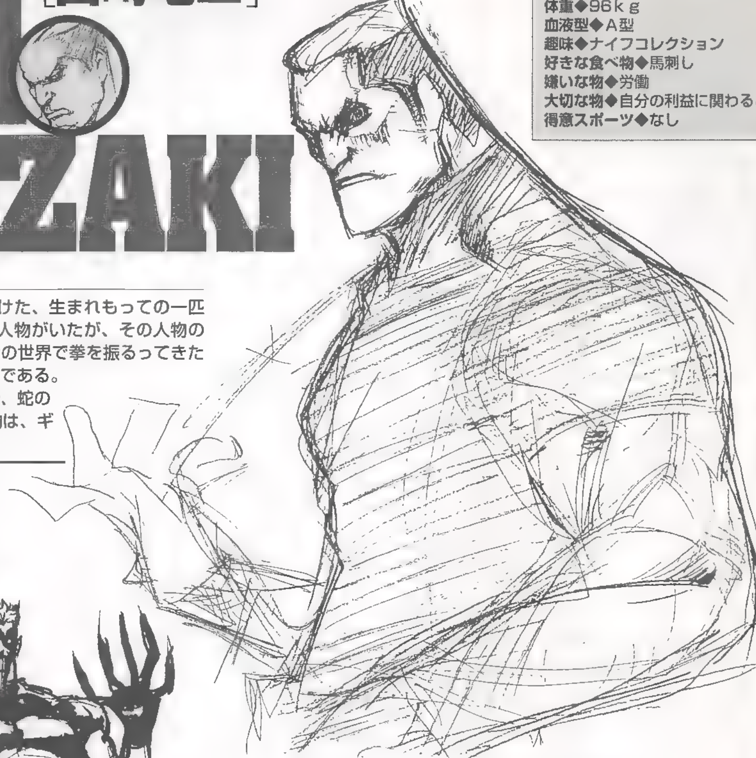


[開発コメント]

懐かしのキャラクター復活にライデンを選んだのは、ストーリー的な部分もありますが、純粋な投げ技使いで、見た目にも迫力のある大きなキャラを出したかったからです。しかし、身長差のせいで攻撃が当たらない事が多々起こり、調整に苦労しました。

国籍◆日本
格闘スタイル◆我流喧嘩空手
誕生日◆8月8日
身長◆192cm
体重◆96kg
血液型◆A型
趣味◆ナイフコレクション
好きな食べ物◆馬刺し
嫌いな物◆労働
大切な物◆自分の利益に関わること
得意スポーツ◆なし

RYUJI YAMAZAKI ［山崎竜二］





STORY

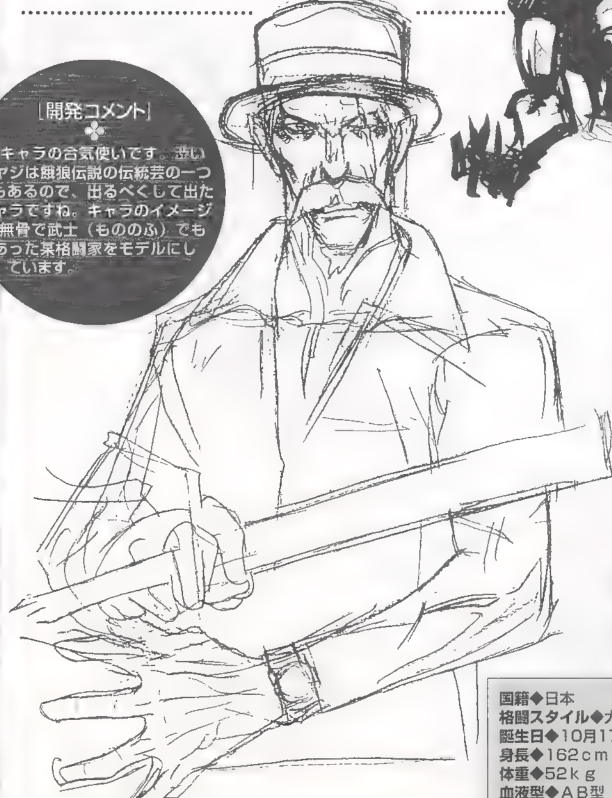
幼い頃より単身で生き抜く術を身につけた、生まれもっての一匹狼。そんな彼にも唯一、気を許した人物がいたが、その人物の死が彼を狂気に走らせた。死と隣り合わせの世界で拳を振るってきた彼にとって闘いとは殺るか殺られるかだけである。

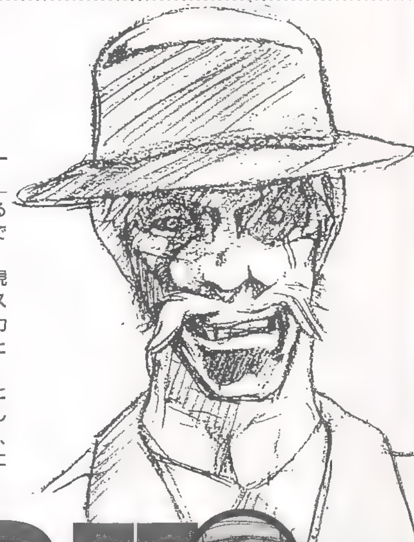
手に入れたいものの為には手段を選ばず、蛇のような執拗さで獲物を捕らえる。彼の目的は、ギースコネクションを獲得することにある。

［開発コメント］

音声収録の時、山崎の声優さんに声がガラガラになるまで叫ばせてしまいました。しかし、おかげさまで、シリーズ中最もキレた山崎になったと自負しております。本当にありがとうございました。







［開発コメント］

新キャラの合気使いです。渋いオヤジは餓狼伝説の伝統芸の一つでもあるので、出るべくして出たキャラですね。キャラのイメージは無骨で武士（もののふ）でもあった某格闘家をモデルにしています。

STORY

格闘技界において、伝説と化している大南流合気柔術 最強最後の使い手である。

彼の闘いの観念は「死合い」であり、現に数々の修羅場を潜り抜けてきた。ギースに合気術を教えた師とは、昔お互いに実力を認め合った仲であったが、「死合う」という観念において対立する仲でもあった。

そんな友がギースという男に倒されたと知るが、武道家としての宿命を感じ、悲しみの感情は起こらなかった。それよりも、久しぶりに死合える相手 ギースの出現に武道家としての血が騒ぎ始めていた。

TOJI SAKATA ［坂田冬次］



国籍◆日本
格闘スタイル◆大南流合気柔術
誕生日◆10月17日
身長◆162cm
体重◆52kg
血液型◆AB型
趣味◆なし
好きな食べ物◆もなか
嫌いな物◆年寄り扱いする奴
大切な物◆自分自身
得意スポーツ◆なし

FATAL FURY WILD AMBITION

BILLY KANE

[ビリー・カーン]

STORY

ギースに絶対的な忠誠心を持ち、棒術を使わせれば右に出るものがいないほどの実力者ビリー・カーン。その昔ギースの命令に従い自分の棒術に磨きをかけるべく東洋でも名を馳せる人物の門下となった。

月日は流れビリーの技は更に切れ味を増し、遂にはその師の命をも奪ってしまうのであった。ギースがそうしたように…。

それ以来、彼の用いる棒は、血のように赤く染まっている。

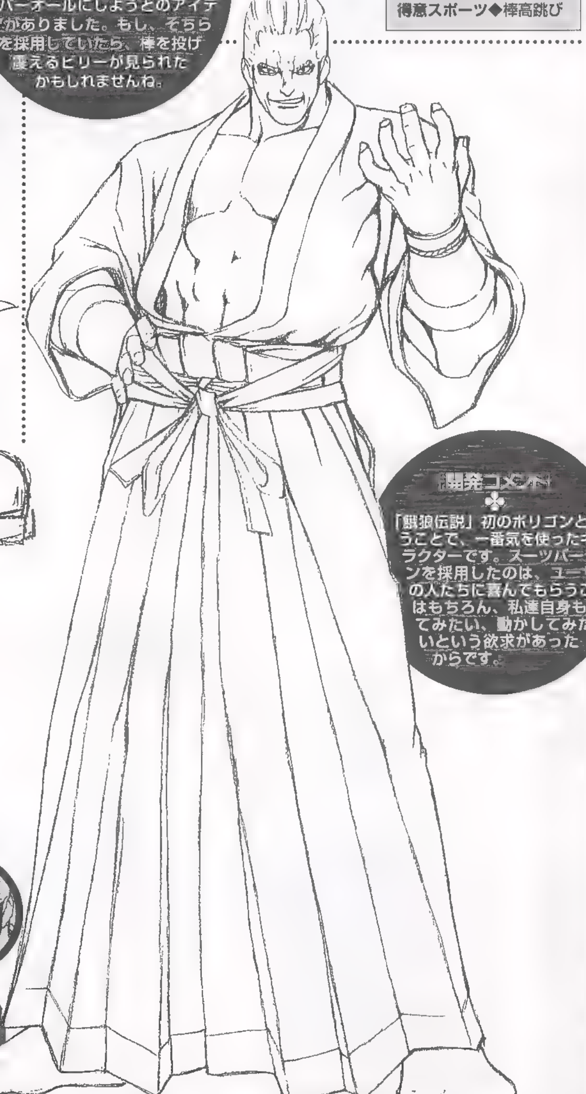




国籍◆イギリス
格闘スタイル◆棒術
誕生日◆12月25日
身長◆179cm
体重◆77kg
血液型◆B型
趣味◆洗濯
好きな食べ物◆卵料理
嫌いな物◆命令
大切な物◆妹
得意スポーツ◆棒高跳び

『開発コメント』

ビリーもギースと同じようにスーツバージョンがありますが、当初は餓狼伝説1の時着ていた、オーバーオールにしようとのアイデアがありました。もし、そちらを採用していたら、棒を投げ震えるビリーが見られたかもしれませんね。



『開発コメント』

「餓狼伝説」初のポリゴンということで、一番気を使ったキャラクターです。スーツバージョンを採用したのは、ユーザーの人たちに喜んでもらうことはもちろん、私達自身も見てみたい、動かしてみたいという欲求があったからです。

STORY

あらゆる人々に希望の光を与えた男、ジェフが死んだ。いや、正確には殺されたのだ…。かつて同門であり、ライバルでもあった男の手によって。

ギース・ハワードにとってジェフという存在は、目障りなものでしかなかった。正義という幻想におぼれ、近い将来、必ず目の前に立ちはだかるであろう災い…。

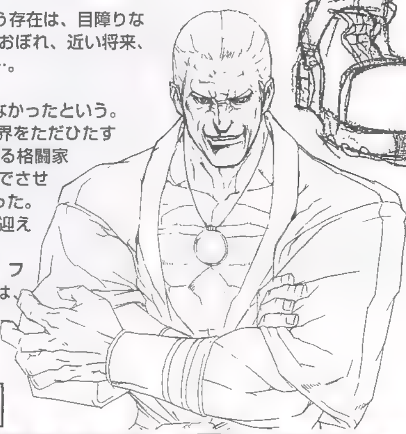
だから消した。

その時ギースは、一切表情を崩す事はなかったという。

自分自身しか信じようとはせず、暗黒界をただひたすらと走り続け、野望達成のため、邪魔する格闘家は誰あろうと抹殺してきた。彼をそうまでさせる理由は、当の本人しか知るはずもなかった。

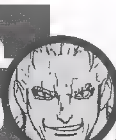
そして、サウスタウンは暗黒の時代を迎えることとなる…。

今年も開催される「キング オブ ザ ファイターズ」、数多くの名も無き格闘家は、サウスタウンという闇に吸い込まれるように消えていった…。



[ギース・ハワード]

GEESE HOWARD





文部省認可CGARTS協会認定CG教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

大阪アニメーター学院

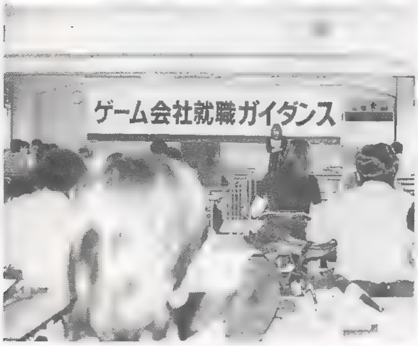
〒530-0015 大阪市北区中崎西3－3－43　☎06-6377-8611

入学案内書　はがき（住所・氏名・電話番号明記）か電話で 0120-194-720

●入学案内書の請求は、はがきに住所・氏名・年令・電話番号を明記のこと。またはフリーダイヤルでお申込みください。希望校記載。●東京アニメーター学院の学院見学・入学相談は毎日実施。日時電話で要予約●体験入学実施中（東京校）3月13日（土）3月20日（土）4月24日（土）午後1時開催●声優新人オーディション有。詳しくは☎！●東京校11年4月生夜間部受付中

大切なのは技術修得と就職

■3月卒業生の就職指導も終盤をむかえています。今期も求人数が大幅に増加しましたので、ほぼ全員の就職が確定しそうです。就職を成功させるには技術力ですが、今年は生徒もがんばりました。



入学生が注目する8の理由

1. 驚異の就職内定率。完璧な就職とデビュー指導。
2. 他校に比べ年額30～50万円も低廉な適正学費。
3. 現場直結！動画と彩色は本番用を授業に導入。
4. 先生は全員が現役か現場経験者。担任制で指導。
5. PC98、PowerMAC、Gateway最新マシンで実習。
6. 学院奨学金制度あり。年額3～24万円を支給。
7. 資格と技術修得。英会話、基礎デッサン無料講座。
8. チャンスの提供。学内オーディションや卒業公演。

初心者でも技術修得は可能

■進路を決定するまでには、自分の適性とか将来の収入や生活など、不安はたくさんあると思います。本学院では初心者でも、ゲームデザイナーとして就職できるまで、経験豊かな先生のきめ細かな指導で、技術や知識を修得できます。従って、卒業後のことを心配することなく安心して学べます。

■才能を眠らさない！東京アニメーター学院

4月生夜間部受付中！

アニメーション声優科　アニメーション科
漫画家プロ養成科　イラストレーション科
ゲームデザイン科　毎週2回授業18：30～21：00



CG作品●ゲームデザイン科／浦川真一

4月12日授業、大阪アニメーター学院

願書の締切日が近づきました。大阪校の場合、スタート時から反響があり、お問合わせや質問も多く、現在も予想を大幅に上回わる出願率となっています。このような声援と支持を獲得できたのも、新設校への期待と17年の歴史を持つ姉妹校・東京アニメーター学院の信頼があるからです。4月12日からの授業で新入生の期待に応えます。

学費に注目！大阪アニメーター学院

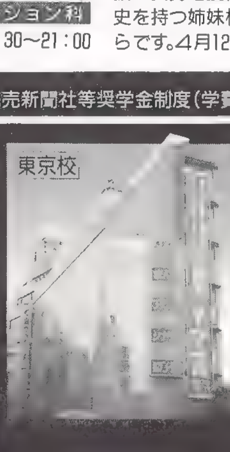
■学院は阪急梅田駅から徒歩5分の所に位置しています。若者が集まるおしゃれな街・茶屋町を少し通り抜けた静かな町の一角にある、6階建ての新しい校舎です。未来の精鋭クリエイターが育つ最適な環境といえます。なお、今年度入学生全員に、創立記念奨学金12万円を支給します。これにより、どの学校より低廉な学費となります。

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可→日時をTELにて要予約。

99年度生・各科願書受付中

◎	アニメーション声優科
◎	漫画家プロ養成科
◎	アニメーション科
◎	ゲームデザイン科
◎	イラストレーション科
◎	エアーブラシ彩色科
	アニメーション美術科
	アニメキャラクター科
	漫画原作シナリオ科
	コミック編集者養成科

◎印は大阪アニメーター学院設置学科



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

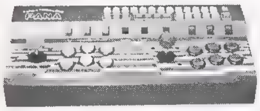
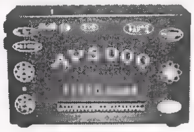
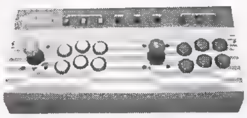
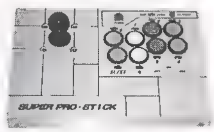
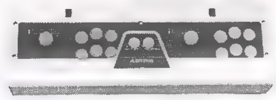
〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9　☎03-5276-1511

入学案内書　はがき（住所・氏名・電話番号明記）か電話で 0120-194-810

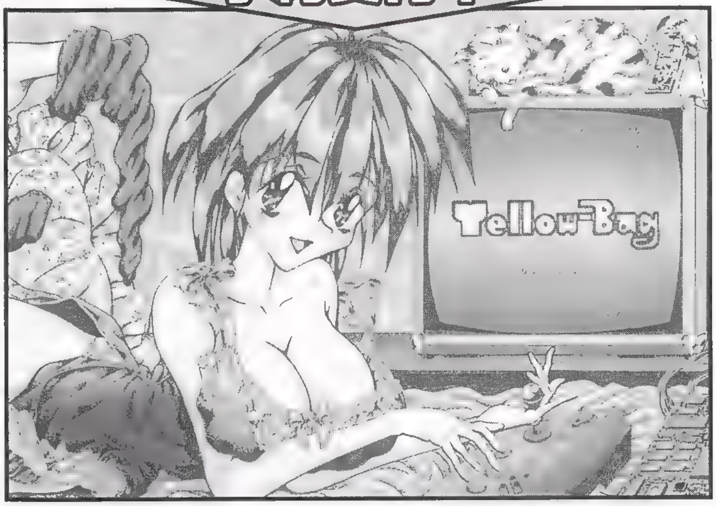
ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー ・トレーディングカード…etc.

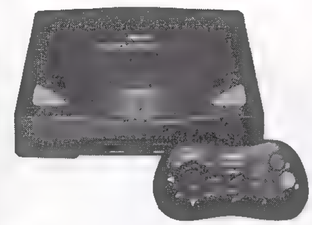
Yellow-Bag

PANA TWIN LONG  ¥38,000	**シグマAV－5000**  ¥26,000
PANA CUSTOM LONG  ¥34,000	**シグマ－8000TB**  ¥15,800
VEGA JR. ¥29,800  VEGA JR.(DX) ¥36,800	**ボードマスター（ボードA）**  ¥48,000

NEO GEO新作タイトル 予約受付中







NEO・GEO CDZ/ロム版 高価買取

業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890#まで

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

東京	03-3940-6000	大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、トレカ、ネオジオなら	567893#

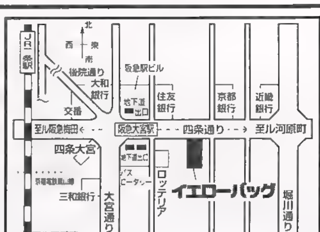
■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

〒600-8490
京都市下京区四条大宮東入ル南側 四条ファーストビル1F

イエローバッグ

業務用基板その他取扱店 四条大宮店

TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00～20:00/年中無休

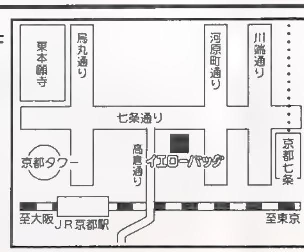


〒600-8146
京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

イエローバッグ

家庭用ゲーム専門店（新品・中古） 七条河原町店

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00～20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店・七条河原町店ともに行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、パソコンゲームソフトの買い取りも始めました。

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.com

3/5付の情報FAXの価格表です

アイレム
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
エアーデュエル 10K
カプセルインベーダー 15K
ドラゴンブリード 8K
ボンバーマン・ヤンチャ丸 各5K
銀河帝国の逆襲(純正) 15K
10ヤードファイト 3K
メジャータイトル 3K
ギャロップ・トンマ 各5K

TOA PLAN
達人王 12K
ヴィマナ 8K
ドギューン 8K
達人 8K
テキパキ 8K
ゴークス(レバー対応) 2K

SNK
カイロスの館 名人戦 各2K
原始島 5K
ギャングウォーズ 5K
ネクストスペース 3K
怒、ゲバラ Sなし 各5K
ジョイフルロード 12K
スカイソルジャー 8K
パドルマニア・ジャンボウ 各5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 12K

業務用カセットゴーストパイロット・戦国伝承・リーグボーリング・スーパースパイ・忍者コンバット・クロスソード・エイトマン・ガロウII, 真サムスピ, ステークスウィナー
麻雀狂列伝 各 0.5K
キングオブファイター94, 天外魔境, サムスピザンクロウ WHパーフェクト、ダブルドラゴン・アンドロデュノス・ミューテーションN・ASO2・ラギ 各1K

カプコン
覇様の野望II、クイズ&ドラゴン
ブニッキーズ 各3K
1942・バルガス 各6K
1943 10K
マッドギア 5K
ラストデュエル 10K
ストリートファイター 18K
SF-II 5K
〃 2K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
1941 18K
戦場の狼 2 15K
エリア 88 18K
US ネイビー 12K
天地を食らう 20K

X-MEN (5K)
X-MENvsSTF (10K)
SFゼロII (1K)
ヴァンパイアハンター (1K)
〃 ハンター II (2K)
ヴァンパイアセイバー (1K)
〃 セイバーII (2K)
マーベルスーパーヒーロー (6K)
CPII マザー + 8K
ストIII (一式) 18K
ウオザード (一式) 15K

ジャレコ
ファンタズム・ソルダム 各5K
エクセライザー 5K
ポップフレーマー 12K
メガ32マザー + 5K
(ROM) スーチーパイ・グラティア・テトリスプラス・ゲーム天国・エンゼルキッス・P-47 各1K

コナミ
ダブルドリブル 3K
スーパーバスケット 2K
リングの王者 3K
メガゾーン、亀忍者 各8K
ツタンカーム 10K
RF 2 (電源H付) 15K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 II 25K

サラマンダ 18K
ストラテージX 12K
ガイアポリス 15K
ハイパーオリンピック 8K
ハイパーオリンピックSP. 10K
ロックンロープ 12K
コンバットスクール S付 15K
ゴルフィンググレイツ 3K
(レバー対応)
パロディウスだ 出たなツインビー
ヘクシオン クォース 各2K
タイムパイロット84 8K
ブーヤン, ジャッカル 各10K
メインスタジアム 2K
ウェディングラプソディ 7K
(ROM) ときめきメモリアル・サラマンダII・ツインビー・対戦パズル玉・だい好キッズ 各1K
GXマザー + 3K

セガ
忍(しのび) 3K
ファンタジーゾーン 12K
アレックスキッド, カルテット2, モンスターランド 各15K
レッスルウォー, ペンゴ由, ピタゴラスの望(センサー付), フリーキック(センサー付), モンスタレア, E.SWAT, シャドーダンサー, カウンターラン, ベイルート, タフターフ, パンクパニック 各5K
ぷよぷよ通, イチダントアール3K
コラムス, テトリス 各2K
ホッパーロボ 12K
ロボレス2001 10K
ガルディア 10K
ソニックザヘッジホッグS付 8K
ザクソン 10K

デュアルボード各種
トランキライザーガン 38K
N-SUB 28K

S.D.I. 改造パネル付 80K

バーチャーファイタ 3 15K
(専用電源付ハーネス付)

タイトー
スペースインベーダー 25K
ギャラクシーウォーズ 25K
クイックス 純正 18K
メイズオブフロット、タイガーヘリ
フリップル、ピンポンキング
カルメデス、パラメデス 各3K
ぺんぺろぺー 15K
グリットシーカー 15K
ハレーズコメット 10K
ザ・ピット 10K
バブルボブル 12K
飛翔鮫, ヘビーユニット 各5K
影の伝説 12K
レイフォース 10K
マスターオブウエポン 6K
アルカノイド センサー付 3K
〃 リベンジーセンサー付 3K
ヴォルフィード 2K
究極タイガー 8K
スラップファイト 5K
女子バレー, ヘビーユニット各5K
キック&ラン, キックスタート2K
エンパイアシティ 5K
クロスシューター・フォーティラブ
パニックロード 各3K
VSホットスマッシュ 2K
陸 海 空 10K
スペースチェイサー 68K
ツインイーグル 8K

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝・カイザーナックル・ゲキリンダン・究極タイガーII・パズルボブル IIX 各0.5K
アルカノイドR, センサ付 1K
クレオパトラF 1K

デコ
空手道, S R D 各5K
バルダーダッシュ 5K
キャプテンアメリカ 15K
コブラコマンド 3K
空牙 10K
魔境戦士 Sなし 2K
ミッドナイトレジスタンス↑ 2K
マジカルドロップ 2K
トライアウト、スタジアムヒーロー
サイドポケット 各2K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 8K
ムーンクレスタ 10K
ムーンエイリアン II 8K
フリスキートム 48K
妖魔忍法帖 8K
ダイナミックスキー 8K
マグマックス、レジオン 各8K

UPL
忍者くん 12K
忍者くんII 阿修羅の章 15K
XXミッション 8K

テクノス
スクランブルエッグ 28K
ビーチバレー 2K

ナムコ
子育てQ マイエンゼル 1K
子育てQマイエンゼル II 2K
ドラゴンセイバー 15K
コズモギャングザビデオ 15K
ローリングサンダー 28K
アサルト パネル付 18K
ニューマンアスレチック 10K
ドラゴンバスター 18K
ドルアーガの塔 20K
コズモギャングパズル、エメラルディア、 各2K
ティンクルピット 5K

ニューラリーX 10K
ギャラガ 3K
ミスパックマン付 10K
ギャラクシアン 純正 10K
ニューパックマン 8K
ジュニアパックマン 15K
ポパイ パックマン 8K
ディグダグ(ATARI) 5K

S1 ロムキット 各5K
ワースタ、ワールドコート、パックマニア、妖怪道中記、倉庫番DX
ロンパーズ 12K

テクモ
ボンジャック 12K
スターフォース 15K
スイマー 12K
ワールドカップ90 2K
ジェミニウイング 8K
でろーんでろでろ 8K
ピンボールアクション 2K

ユニバーサル
ミスターDO(雪だるま) 10K
スナップジャック 12K
Mr.Dovsユニコーン 10K
〃 ワイルドライド10K

その他 —珍品・逸品—
ヨットマン 38K
ルージュアン 28K
ドキドキペンギンランド 18K
サーカス(風船割り) 68K
Qバート 28K
エクイテス 28K
激走(イースタンCO.) 12K
Sクラウンズゴルフ(P付) 8K
センティピード 15K
シルバーランド 18K
ミュージックインベーダー 25K
スティンガー 12K

ブラックホール・レッド UFO・クラッシュローラー・マーカム・イスパイアル・ニュージグザグ・ミスターJAN・ファイアートラップ・ソニックウイングス・カンガルー・ハイパーデュエル・ザ ディープ・
エアーウルフ 各8K
タイムアタッカー ↓ 8K
(カラーブロック H.VR付)

ドンキーコング 10K
〃 〃 Jr. 10K
〃 〃 3 15K
マリオブラザース 28K
戦国エース 15K

カベール(S付き)・キャプテンスタントマン・タイタン・プログレス・Mr.クーガー・バンバンカー・
ポレンチ 各10K
レディバグ, 霊界導師 各5K
アンブッシュ 5K
スペースストレンジャー 12K
(豊栄 インベーダー モノクロ)
18インチ テーブル筐体(良品)
新品水平パネル付 送料別 35K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K, アイドル麻雀放送局、大予言

カメラ小僧, ねるとん純愛組, 麻雀学園, ファンクラブ, グッとE雀, 芽折り雀, 夏物語, 各1K
トリプルウォーズ, クラブ90, クリニック, 極, パニックスタジアム, レモンエンジェル 各2K

若草物語(新品), スーチーパイ, 同級生SP. 各3K

スーパーリアル M4 5K
スーパーリアル V5 3K
スーパーリアル M6 3K
スーパー0禁版 8K
バニラシンドローム 8K

[illegible]

ダライアス(3画面) EXTロム付 58K〇
忍者ウォーリアズ(3画面) 88K〇
アフターバーナー (a) 18K〇
ギャラクシーフォースII (a) 28K〇
サンダーブレード (a) 8K〇
ABコップ, GPライダー (a) 各10K〇
G-LOC, ストライクファイター (a) 各15K〇
スペースハリアー セガ (a) 38K〇
W. G. P. タイトーバイクレース 5K〇
エアーコンバット V21(a) 18K
スターブレード V21(a) 12K
アウトラン 25K〇
スティールガンナー 2 8K〇
バトルシャーク エンフォース (タイトー) 各5K〇
ギャラクティツク ストーム 10K〇
ナイトストライカー 38K
スーパーハングオン (a) 15K〇
ホットチェイス、ウェツクルマン (コナミ) (a) 各 8K〇
ダライアスII(2画面) 20K〇

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)
TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付
COMBO AV
専用ハーネス 付

ナムコV21システム(ケース入り
V21システムは+5V20A電源とPC用アナログジョイスティックとコンボ用ハーネスが付属です。
マザーシステムですので他の基板もOK! 基板のみ各8K
アナログジョイスティック1個2K
コンボ以外はアンプが必要+2K
画面切替えハーネス付
3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意
〇印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留②代引便(ヤマトコレクト)があります
代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。
送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました詳細はお問合わせ下さい

基板高価買入

3/5付の情報FAXの価格表です

20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN (各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 1カ年)
◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15,24kHz両用
◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ **20インチ新品価格¥58,000**(税・送料別)
中古18インチ、25インチもあります。
29インチもあります中古価格¥68,000(税・送料別)



中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ) ¥58,000 (25インチ)

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

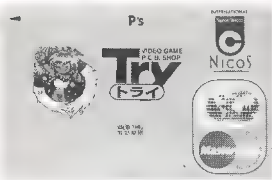
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎5-4-8)
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》

……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOSマスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3〜60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

テトリスプラス(ソフト)	3,000
テトリスプラス2	15,000
バルトリック	45,000
VS雀士ブランニュースター(対戦基板)	50,000
VS雀士ブランニュースター(シングル)	58,000
ぶたさん	32,000
プラスアルファ	28,000
ベストバウトボクシング	12,000
麻雀エンジェルキッス(ソフト)	3,000
モモコ120%	45,000
流星雀士キララスター	25,000
流星雀士キララスター(ソフト)	8,000
ロッドランド	18,000

NEO−GEO業務用

MV1	18,000
MV1−A	25,000
MV1−B	28,000
MV1−F	20,000
MV1−FZ	22,000
MV−4	20,000
アンドロデュノス	3,000
ASO2	6,000
オペレーションラグナロク	8,000
餓狼伝説スペシャル	1,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
ギャラクシーファイト	2,000
キングオブ・ザ・モンスターズ2	1,000
クイズキングオブファイターズ	2,000
クイズ大捜査線	2,000
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	2,000
クロスソード	5,000
月華の剣士	6,000
月華の剣士2	35,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	1,000
ザ・キングオブファイターズ'95	5,000
ザ・キングオブファイターズ'96	3,000
ザ・キングオブファイターズ'98	18,000
ジョイジョイキッド	2,000
真サムライスピリッツ	1,000
神凰拳	5,000
ステークスウィナー	1,000
ステークスウイナー2	5,000
戦国伝承2	1,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
ちびまる子ちゃんDXクイズ	5,000
ティンクルスタースプライツ	25,000
天外魔境　真伝	8,000
得点王	1,000
得点王2	1,000
得点王〜炎のリベロ〜	8,000
トップハンター	5,000
2020スーパーベースボール	1,000
ネオミスタードゥ	8,000
パズルボブル	4,000
パニックボンバー	1,000
パズルdeポン!	5,000
パルスター	10,000
ビューポイント	10,000
ファイヤースープレックス	1,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
フリップショット	TEL
ブレイカーズリベンジ	15,000
ブレイジングスター	15,000
ベースボールスターズプロフェッショナル	1,000
ベースボールスターズ2	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ2	3,000
マジカルドロップ3	10,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	10,000
ミューテイションネイション	2,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
ラギ	3,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	2,000
リアルバウト餓狼伝説2	4,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	1,500
リーグボウリング	5,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000

バンプレスト

ウルトラマン	2,000
ウルトラ警備隊	20,000
SDガンダムネオバトリング	6,000
銃弾嵐	32,000
機動戦士ガンダム	4,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	12,000
クイズ美少女戦士セーラームーン	25,000
ゴジラ	5,000
超時空要塞マクロス	15,000
マクロスプラス	22,000
マジンガーZ	18,000

ユニバーサル

Mr.Do!	5,000
Mr.Do!VSユニコーン	15,000

テクモ

●●●●●●●●●● ★NAOMI★ ●●●●●●●●●●	
デッドオアアライブ2	予約受付中
●●●●●●●●●● ★TPS★ ●●●●●●●●●●	
ロジックプロアドベンチャー	TEL
フレームガンナー	TEL
上海真的武勇(ソフト)	10,000
ギャロップレーサー2(ソフト)	2,000
ガズラー	12,000
クイズ学園パラダイス	2,000
ジェミニウイング	10,000
スターフォース	20,000
スーパーハイインパクト	3,000
S.T.G	5,000
ソロモンの鍵	35,000
テクモVゴールサッカー	3,000
でろーんでろでろ	5,000
でろーんでろでろ(ソフト)	1,000
ファイナルスターフォース	15,000
リムロッキングバスケットボール	1,000
レジオネア	15,000
ワールドカップ'90	2,000
ワールドカップ'94	4,000

SNK

餓狼伝説WILD AMBITION(新品)	228,000
餓狼伝説WILD AMBITION(ソフト)	128,000
サムライスピリッツ2　アスラ斬魔伝	TEL
ガントレットレジェンド	TEL
怒(P無)	10,000
ヴァンガード	20,000
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000
原始島	8,000
航空騎兵物語	6,000
スカイソルジャー	10,000
脱獄	5,000
バトルフィールド(P無)	3,000
ハル21	15,000
ファイティングサッカー	2,000
名人戦	3,000
ワールドウォーズ(P無)	35,000

ライジング

バトルバクレイド	予約受付中
アームドポリスバトライダー(VER、A)	15,000
アームドポリスバトライダー(VER、B)	20,000
疾風魔法大作戦	8,000
バトルガレッカ	28,000
魔法大作戦	25,000

彩京

ガンバード	12,000
ガンバード2	88,000
ストライカーズ1945 II	40,000
戦国ブレード	10,000
対戦ホットギミック(ケーブル付き)	58,000
堕落天使	35,000
パイロットキッズ(MODEL2)	予約受付中

セイブ開発

E雀さくら荘〜空き部屋あります〜	予約受付中
戦球(ソフト)	1,000
ライデンファイターズJET	55,000
ライデンファイターズ	38,000
ライデンファイターズ(ソフト)	7,000

カネコ

大江戸ファイト(ノーマル)	8,000
ギャルズパニック3	25,000
ギャルズパニックS2	TEL
サイヴァーン(ソフト)	3,000
さるかにハムぞう(ソフト)	1,000
ジャンジャンパラダイス(ソフト)	1,000
ジャンジャンパラダイス2(ソフト)	10,000
閃激ストライカー(ソフト)	3,000
ビーラップボーイズ	15,000
VS麻雀乙女繚乱(ソフト)	38,000
富士山バスター	8,000

ビスコ

スーパーリアル麻雀VS	予約受付中
五月陣戦3	予約受付中
ガルメデス	8,000
キース&ルーシー(ソフト)	1,000
古今東西干支物語	3,000
ステッガー1	10,000
ぷろっけん	3,000
五月陣戦2	15,000
モンスタースライダー(ソフト)	1,000
料理王	32,000

ビデオシステム

ウェルトリス	2,000
ソニックウイングスLIMITED	15,000
ハットリス	2,000
ラビオレプス	20,000

UPL

アクロバットミッション	8,000
宇宙戦艦ゴモラ	8,000
鋼鉄要塞シュトラール	7,000
XXミッション	8,000
忍者くん阿修羅の章(海外)	15,000
NOVA2001	35,000
バンダイク	6,000

メトロ

バルキューブ	3,000

アトラス

オーマイガー	3,000
豪血寺外伝最強伝説	20,000
豪血寺一族	3,000
卒業証書	2,000
ななめでまじっく	3,000
ブレイゾン	3,000

日本システム

弾銃フィーバロン	25,000
パズルDEボーリング	新作

日本物産

クレイジークライマー2	25,000
テラフォース	6,000

テクノスジャパン

エキサイティングアワー	8,000
コンバットライブス	2,000
西遊降魔録	6,000
レッスルフェスト	2,000

その他

アグレス	3,000
ウイッツ	3,000
ウォーオブエアロ	10,000
エアーウルフ	5,000
エキサイティングサッカー	1,000
がんばれゴンタ2	10,000
逆転!パズル番長	3,000
究極のオセロ	10,000
キャッスルオブドラゴン	15,000
銀玉勝負(P付)	25,000
銀玉勝負DX(P付き)	30,000
クイズTV合衆国Q&Q	1,000
クラッシュローラー	15,000
サボテンボンバーズ	6,000
三国志	15,000
将棋	5,000
スカッシュ	4,000
セルフィーナ	8,000
だるま道場	4,000
ドンキーコング3	25,000
ネクストスペース	3,000
ハイパーデュエル	10,000
バーチャボウリング(P無)	1,000
バスター	25,000
ハチャメチャファイター	14,000
ファイヤートラップ	3,000
ブラックホール	30,000
プリメーラ	5,000
ぽいっと	1,000
ホールランド	25,000
ぽんぽこ	30,000
マジカルエラーを探せ!	1,000
もうじゃ	3,000
ロジックプロ	5,000
ロジックプロ2	2,000
ワールドクラスボーリング(P無)	1,000

麻雀

スーパーリアル麻雀VS	予約受付中
アイドル麻雀放送局	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	5,000
あぶない放課後	1,000
E雀ハイスクール	45,000
お嬢さん	1,000
お雀子クラブ	1,000
お雀子館	1,000
お雀子館2	1,000
着せ替え麻雀	10,000
ギャルの開花	2,000
ギャルの告白	1,000
クイズ麻雀!早くヤッてよ	1,000
グッとE雀	2,000
ジャンジャンパラダイス2	25,000
スーパーリアル麻雀PIV	10,000
スーパーリアル麻雀PIV(ソフト)	1,000
スーパーリアル麻雀PV	4,000
スーパーリアル麻雀PIV	5,000
セカンドラブ	1,000
セーラーウォーズ	8,000
戦国麻雀	2,000
対戦ホットギミック(ケーブル付き)	58,000
ときめき麻雀パラダイス	25,000
TOKYOギャル図鑑	2,000
とってもE雀	2,000
トリプルウォーズ	4,000
熱血麻雀宣言!	1,000
熱血グランプリギャル	2,000
ねらえ!トップスター	1,000
ファイナルロマンス	5,000
ファイナルロマンス2(ケーブル付き)	38,000
ファイナルロマンスR(ケーブル付き)	58,000
VS雀士ブランニュースターズ(シングル基板)	58,000
美女っ子学園	1,000
プロ麻雀　極	3,000
麻雀学園祭	15,000
麻雀狂時代	1,000
麻雀禁じられた遊び	1,000
麻雀競馬王	1,000
麻雀コミック劇場	2,000
麻雀個人教授	2,000
麻雀恋占い	2,000
麻雀大予言	1,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀恋のマジックポーション	2,000
麻雀サーキットの女豹	1,000
麻雀シスターズ	1,000
麻雀刺客	18,000
麻雀女子プロレス　GIVEUP5秒前	2,000
麻雀大霊界	1,000
麻雀ちゃんねるズームイン	1,000
麻雀同級生	3,000
麻雀ハイパーリアクション	10,000
麻雀ハイパーリアクション(ソフト)	5,000
麻雀バクハツ純情伝	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ビタミンC	2,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀四姉妹若草物語	6,000
麻雀用語の基礎体力	1,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀恋愛倶楽部	5,000

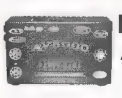
花札

着せ替え花札	10,000
恋いこいしましょ	10,000
スーパー華パラダイス	3,000
花とおじさん	2,000
華の舞	2,000
舞妓花	2,000

下取りコーナー

ジョジョの奇妙な冒険	相談
バーチャストライカー2ver'98	相談
すくすく犬福	相談
電神魔界	相談
鉄拳3	相談
ダイナマイト刑事2	相談
怒首領蜂	相談
ライデンファイターズJET	相談
タンクフォース	相談
エドワードランディー	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
トリオ、ザ、パンチ	相談
ダンジョン&ドラゴンズシャドーオーバーミスタラ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ドラグーンマイト	相談
ダッシュ野郎	5,000
チェルノブ	10,000
エスケープキッズ	10,000
ザ・グレートラグタイムショー	25,000
ナイトスラッシャーズ	20,000
イメージファイト	4,000
ファイナルファイト	10,000
スクランブルフォーメーション	15,000
メルヘンメイズ	25,000
スプラッターハウス	25,000
クロスブレイズ	10,000

CPS II ボード高額買い取り中!!

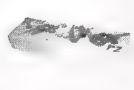


シグマ電子
AV-5000
¥26,000

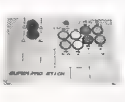
KIC パナカスタムロング



¥34,000



ハッピー商会
VEGA Jr.
¥29,800



シグマ電子
Σ-8000
¥15,800

KIC パナツインロング

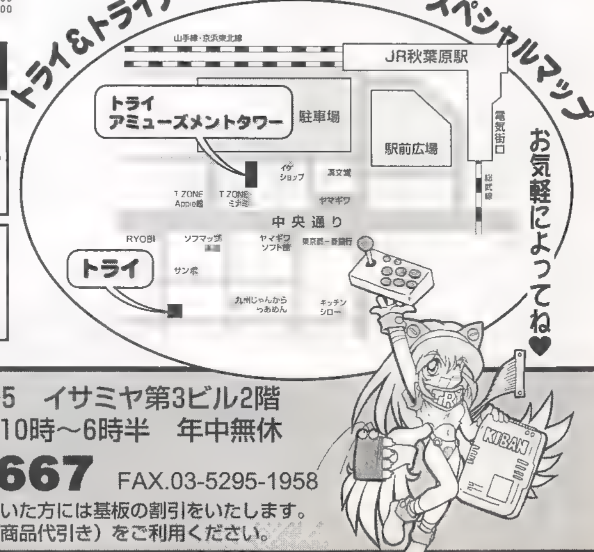


¥38,000

ハッピー商会 VEGA Jr.DX
（個別連射可能）



¥36,800



株式会社
トライ

住所　〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時〜8時　日曜・祭日は10時〜6時半　年中無休
TEL.03-5295-0667　FAX.03-5295-1958

当社からコントロールボックスをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

予約受付中！ ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE

新作予約受付中

発売日や価格などが未定の商品の予約も受け付けています。
詳細が決まりしだいご連絡を差し上げます。

・ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE

そのほかの新作基板も予約可能です。

カプコン

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	予約受付中
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE（ソフト）	予約受付中
ジョジョの奇妙な冒険（PCB）	TEL
ジョジョの奇妙な冒険（ソフト）	TEL
ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT	40,000
ストリートファイターⅢ	22,000
ウォーザード	22,000
パワーストーン（NAOMI）	TEL
マジカルテトリス	TEL
超鋼戦紀キカイオー	38,000
ストリートファイターEX2	50,000
スターグラディエイター2	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
ストリートファイターEXplus	30,000
ストリートファイターEX	20,000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
ギガウイング（ソフト）（新品）	119,000
ストリートファイターZERO3（ソフト）	35,000
MARVELvsCAPCOM（ソフト）	40,000
ポケットファイター（ソフト）	15,000
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）	2,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）	4,000
ヴァンパイアハンター2（ソフト）	5,000
MSHvsストリートファイター（ソフト）	14,000
X－MENvsストリートファイター（ソフト）	12,000
バトルサーキット（ソフト）	15,000
クイズなないろドリームス（ソフト）	5,000
ストリートファイターZERO（ソフト）	2,000
ストリートファイターZERO2（ソフト）	3,000
ストリートファイターZERO2 ALPHA（ソフト）	12,000
ストリートファイター ALPHA2（ソフト）	5,000
ロックマン2（ソフト）	20,000
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）	35,000
19XX（ソフト）	19,000
マーブルスーパーヒーローズ（ソフト）	7,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	2,000
サイバーボッツ（ソフト）	4,000
X－MEN（ソフト）	4,000
パワードギア（ソフト）	15,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	15,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンvsプレデター（ソフト）	35,000
スーパーストリートファイターⅡX（ソフト）	3,000
D&Dタワーオブドゥーム（ソフト）	15,000
スーパーストリートファイターⅡ（ソフト）	2,000
CPSⅡマザー	14,000
1942	8,000
1943改	10,000
ウイロー	25,000
エグゼドエグゼス	20,000
F1ドリーム	4,000
エリア88	18,000
エリア88（海外）	13,000
カプコンベースボール	2,000
ガンスモーク	20,000
キャプテンコマンドー	15,000
キャディラックス	20,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズカプコンワールド2	4,000
ストリートファイター	18,000
ストリートファイターⅡ'	7,000
戦場の狼	8,000
戦場の狼Ⅱ	12,000
戦場の狼Ⅱ（海外）	10,000
ソンソン	10,000
大魔界村	20,000
戦いの挽歌	20,000
天地を喰らうⅡ	15,000
虎への道	8,000
トップシークレット	18,000
ナイツオブザラウンド	14,000
バース	15,000
バルガス	8,000
ぷにっきぃず	6,000
ブラックドラゴン	20,000
ブラックドラゴン（海外）	15,000
魔界村	25,000
マッドギア	3,000
USネイビー	9,000
ラッシュ&クラッシュ	18,000
ワンダー3	25,000
ワンダー3（海外）	20,000

アイレム

R－TYPE	15,000
R－TYPEⅡ	8,000
R－TYPE LEO	12,000
エックスマルチプライ	12,000
海底大戦争	28,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
サンダーブラスター	14,000
スペランカー	25,000
ジッピーレース	4,000
大工の源さん	4,000
パーフェクトソルジャーズ	18,000
ビジランテ	2,000
ファイヤーバレル	18,000
フック	15,000
ボンバーマン	4,000
メジャータイトル	3,000
ロードランナー4	25,000

セガ

★NAOMI★	
ゾンビリベンジ（コンパネ、ハーネス付き）	270,000
★MODEL3★	
バーチャストライカー'99（新品）	400,000
バーチャファイター3tb（ロム）	15,000
バーチャファイター3（PCB）	15,000
★ST－V★	
アストラスーパースターズ（ソフト）	3,000
イントロ DONDON!（ソフト）	1,000
ガーディアンフォース（ソフト）	4,000
グルーヴォンファイト（ソフト）	2,000
コットン2（ソフト）	3,000
ゴールデンアックスザデュエル（ソフト）	1,000
コラムス'97（ソフト）	1,000
サクラ対戦花組対戦コラムス（ソフト）	3,000
上海万里の長上（ソフト）	20,000
水滸演武（ソフト）	1,000
全日本プロレスフューチャリングバーチャ（ソフト）	1,000
蒼穹紅蓮隊（ソフト）	2,000
ばくばくアニマル（ソフト）	500
バーチャファイターキッズ（ソフト）	500
バーチャファイターリミックス（ソフト）	500
バーチャル麻雀（ソフト）	1,000
ぷよぷよSUN（ソフト）	1,000
プリクラ大作戦（ソフト）	1,000
プロ麻雀極S（ソフト）	3,000
マイフェアレディ（ソフト）	5,000
まうすケのオジャマざわーるど（ソフト）	5,000
レディアントシルバーガン（ソフト）	6,000
ウォーリーを探せ（P無）	1,000
オーライル	8,000
エイリアンストーム	12,000
カロリーくんvsモグラニアン	8,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズ廊下に立ってなさい!	1,000
クラッチヒッター	2,000
ゴールデンアックス	6,000
コラムス	2,000
コットン	18,000
サンダーフォースAC	8,000
スタックコラムス	2,000
ずんずん教の野望	8,000
ダイナミックカントリークラブ	1,000
ダークエッジ	12,000
タントアール	3,000
チャンピオンベースボール	2,000
ティップタップ	25,000
テトリス	3,000
D.Dクルー	5,000
登龍門	2,000
所さんのまーまーじゃん	1,000
フューチャースパイ	25,000
フラッシュポイント	2,000
ボナンザブラザーズ	18,000
モンスターランド	18,000
ワンダーボーイ	12,000

コナミ

グラディウスⅣ	TEL
ウエディングラプソディ	3,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
実況パワフルプロ野球'EX98	40,000
実況パワフルプロ野球'EX	34,000
実況パワフルプロ野球'EX（ソフト）	500
進め対戦ぱずるだま	2,000
飛べ!ポリスターズ	8,000
ハイパーオリンピックinナガノ	6,000
バトルトライスト	35,000
★SYSTEM GX★	
ウイニングスパイク	10,000
ゴルフィンググレイツ2（P付き）	20,000
沙羅曼陀2	6,000
沙羅曼陀2（ソフト）	1,000
だい好キッス	8,000
だい好キッス（ソフト）	5,000
対戦ぱずるだま	4,000
対戦ぱずるだま（ソフト）	1,000
対戦とっかえ	8,000
対戦とっかえ玉（ソフト）	2,000
ときメモ対戦ぱずる玉	5,000
ときメモ対戦ぱずるだま（ソフト）	1,000
ツインビーヤッホー	5,000
ツインビーヤッホー（ソフト）	1,000
イーアルカンフー	8,000
エスケープキッズ	22,000
ガイアポリス	15,000
究極戦隊ダダンダーン	28,000
クイズ学問のススメ	2,000
クォース	4,000
クライムファイターズ2	10,000
クライムファイターズ2（4Pver）	8,000
グリーンベレー	5,000
コンバットスクール（P付）	40,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	1,000
サーカスチャーリー	8,000
サプライズアタック	3,000
シティーボンバー	15,000
スクランブル	20,000
スクランブル（海外）	8,000
スーパーコブラ	15,000
T.M.N.T	6,000
でたなツインビー	4,000
トライゴン	15,000
ハイパーオリンピック	8,000
ハイパースポーツスペシャル	5,000
バッキーオヘア	18,000
パロディウスだ!	4,000
パンクショット	3,000
ブーヤン	15,000
フラックアタック	15,000
ヘクシオン	2,000
マンハッタン24分署	10,000
Mr五右衛門	10,000
リングの王者	5,000
ロックンロープ	20,000
ロードファイター	10,000

データイースト

アクトフェンサー	5,000
ウルフファング	10,000
サイドポケット	3,000
ザ・ビッグプロレスリング	3,000
ジェネシス	5,000
スタジアムヒーロー	1,000
スーパーバーガータイム	10,000
SRD	10,000
ダークシール	12,000
ダークシール2	12,000
トライアウト	2,000
ファイティングファンタジー	18,000
ファイターズヒストリー	2,000
ヘビースマッシュ	15,000
バルダーダッシュ	5,000
ラストミッション	10,000
リバレーション	10,000
ワールドカップバレー'95	10,000
ワンダープラネット	6,000

東亜プラン

スノーブラザーズ	5,000
テキ・パキ	5,000
ドギューン	10,000
フィグゼイト	10,000
V・V	7,000

タイトー

★G－ネット★	
スーパーパズルボブル（PCB）	TEL
スーパーパズルボブル（ソフト）	TEL
おてなみ拝見（PCB）（新品）	223,000
おてなみ拝見（ソフト）（新品）	98,000
カオスヒート	TEL
レイクライシス	TEL
★F3 SYSTEM★	
あっかんべ～だ～（ソフト）	1,000
アルカノイドリターンズ（ソフト）P無	500
F3マザー	20,000
エレベーターアクションリターンズ（ソフト）	3,000
カイザーナックル（ソフト）	1,000
クイズシアター（ソフト）	1,000
逆鱗弾（ソフト）	1,000
パズルボブル2（ソフト）	500
パズルボブル2X（ソフト）	500
パズルボブル3（ソフト）	1,000
パズルボブル4（ソフト）	8,000
ハットトリックヒーロー'95（ソフト）	1,000
バブルシンフォニー（ソフト）	4,000
プチカラット（F3）（P無）	2,000
ぽっぷんぽっぷ（ソフト）	5,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（ソフト）	2,000
ランドメーカー（ソフト）	10,000
あしたのジョー	6,000
阿修羅ブラスター	12,000
アルカノイド（P無）	2,000
インセクターX	5,000
エレベーターアクション	10,000
黄金の城	28,000
影の伝説	10,000
火激	2,000
キックエンドラン	3,000
グレートソードマン	23,000
クロスシューター	6,000
G－DARIUS	12,000
G－DARIUS VER.2	18,000
地獄めぐり	5,000
ジャングルキング	20,000
スーパークイックス	5,000
スーパーライダー	10,000
スラップショット	3,000
タイガ ヘリ	5,000
大旋風	4,000
達人	8,000
チャイニーズヒーロー	5,000
ハレーズコメット	15,000
飛翔鮫	6,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
プレビリアン（P付）	30,000
フロントライン（P無）	15,000
ヘビーユニット	4,000
べんべろべえ	35,000
マスターオブウエポン	5,000
メタルブラック	12,000
USクラシック（P無）	1,000
レイストーム	15,000
レインボーアイランドEX	18,000

ナムコ

恋愛クイズハイスクールエンジェル	予約受付中
ダービークイズマイドリームホース	TEL
パカパカパッション	TEL
ファイティングレイヤー	TEL
ソウルキャリバー	98,000
アウトフォクシーズ	23,000
エメラルディア	3,000
F／A	12,000
オーダイン	15,000
ギャラガ	5,000
ギャラガ'88	35,000
ギャプラス	8,000
クラックス	2,000
子育てクイズマイエンジェル	1,000
子育てクイズマイエンジェル2	2,000
子育てクイズマイエンジェル3	12,000
コズモギャングザパズル	3,000
コズモギャング・ザ・ビデオ	5,000
スーパーワールドスタジアム'92	8,000
スーパーワールドスタジアム'93激闘版	8,000
スタースイープ	3,000
倉庫番	35,000
倉庫番DX	35,000
タンクフォース	35,000
ダンシングアイ	23,000
ドラゴンスピリット	35,000
ドラゴンセイバー	12,000
熱闘!激闘!クイズ島	2,000
ネビュラスレイ	12,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	2,000
パックランド	25,000
バーニングフォース	18,000
プライムゴールEX	3,000
ボスコニアン（海外）	15,000
マーベルランド	18,000
メトロクロス	20,000
妖怪道中記	35,000
ランバート	6,000
ローリングサンダー	25,000
ロンパーズ	35,000
ワルキューレの伝説	35,000

ジャレコ

E.D.F	5,000
魚ポコ	7,000
エクセライザー	10,000
銀河任侠伝	28,000
グラティア（ソフト）	2,000
ゲーム天国（ソフト）	1,000
スーチーパイⅡ（ソフト）	3,000
天聖龍	6,000
テトリスプラス	8,000

トライ ホームページ開設！

http://www.try-inc.co.jp/

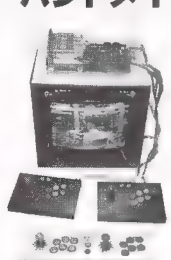
カプコン Q－グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。



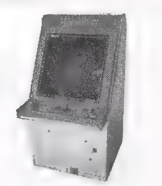
¥68,000～

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー（1P）
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストⅡタイプ
¥70,000
別売コントローラー
（重り付）
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー カナリー



¥60,000～

アイレム マドンナ



¥68,000～

コナミ DOMY Jr.



¥70,000～

セガ エアロシティ



¥58,000～

セガ アストロシティ



¥100,000～

ジャレコ PONY mk.Ⅳ



¥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。
常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、
なんでも親切丁寧にお教えしています。

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主

お名前	ふりがな	電話番号	市外局番	局番	番号	性別	1男 2女	生年月日	西暦 年 月 日
郵便番号		ご住所	ふりがな 都道府県						

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料： 円（手数料 円）		
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額 円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄
- 処理日
- 伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認 1730

差出有効期間 1999年3月31日まで ★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

東京都千代田区
神田神保町1-26 2F
（受取人）
株式会社 新声社
読者サービス部 行

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。（1枚のみの場合は不要です）

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX 市外局番 局番 番号

枚数 枚中 枚目

（キリトリ線）

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- 本「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」、または「電話（平日10時〜17時受付）」でご注文いただけます。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご記入の際にご注意ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円	（例）10,000円… 700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）　または　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

（キリトリ線）

ご注文主					
お名前	ふりがな　㊞	電話番号	市外局番　局番　番号	性別	1男 2女
生年月日	西暦　年　月　日				
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな　都道府県		

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料		円
商品数量		点	合計金額		円

保護者名　㊞	会社記入欄	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）		伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。

※太枠内のみご記入ください。

初心者さん大歓迎

基板は楽しいぞっ!!

& 買取強化中!!



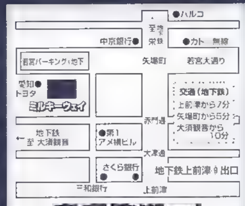
値段交渉に応じますよ〜!

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373

〒460-0011
名古屋市中区
大須3−5−13ハセビル2F

営業 10:00AM〜8:00PM



来店歓迎っ!

新作予約OK!!

- ストIII3rdストライク
- バトルバクレイド
- ハイスクールエンジェル
- ギャルズパニックS2

→ほか気になるタイトルはTEL!!

CAPCOM

パワーストーン	新作
ジョジョの奇妙な冒険	TEL
ストZERO3(ソフト)	TEL
超鋼戦紀キカイオー	TEL
ストリートファイターEX2	TEL
スターグラディエイター2	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
CPSIIマザーボード	TEL
19XX(ソフト)	25,000
D&D2(ソフト)	35,000
D&D1(ソフト)	20,000
ストZERO(ソフト)	2,000
ストZERO2(ソフト)	2,000
ストZERO2アルファ(ソフト)	12,000
エイリアンVSプレデター(ソフト)	35,000
パワードギア(ソフト)	17,000
サイバーボッツ(ソフト)	5,000
バトルサーキット(ソフト)	17,000
ポケットファイター(ソフト)	18,000
スーパーパズルファイターIIX(ソフト)	5,000
ヴァンパイア(ソフト)	2,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	2,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	6,000
虹色町の奇跡(ソフト)	7,000
ストリートファイターIII	20,000
ウォーザード	22,000
U.S.ネイビー	15,000
キャプテンコマンドー	15,000
ストリートファイターEX	15,000
ストリートファイターII	5,000
ストリートファイターII'	6,000
ストリートファイターII'ターボ	7,000
ストライダー飛竜	17,000
セクションZ	15,000
チキチキボーイズ	10,000
ナイツオブザラウンド	12,000
ニモ	20,000
バルガス	7,000
ファイナルファイト	18,000
マッスルボマー	9,000
マッドギア	5,000
ワンダー3	22,000
戦場の狼	7,000
戦場の狼II	12,000
闘いの挽歌	22,000
天地を喰らうII	14,000
闘神伝2	10,000
必殺無頼拳	22,000
魔界村	20,000

NAMCO

鉄拳3	TEL
ソウルキャリバー	TEL
闘魂烈伝3	TEL
リベログランテ	TEL
エアガイツ	TEL
オーダイン	22,000
バーニングフォース	20,000
ローリングサンダー2	15,000
未来忍者	28,000
ギャラクシアン	12,000
スタースイープ	8,000
ゼビウス3D/G	8,000
ダンシングアイ	25,000
ドラゴンバスター	14,000
ネビュラスレイ	16,000
パック&パル	24,000
ボスコニアン	22,000
マッピー	8,000
モトス	20,000
マイエンジェル2	2,000

コナミ

ドラグーンマイト(GX付)	20,000
沙羅曼蛇2(GX付)	5,000
だい好キッス(GX付)	6,000
X-MEN	24,000
アステリスク	15,000
ガイアポリス	18,000
クライムファイターズ2	10,000
コンバットスクール(P付)	28,000
サンダークロス	20,000
ブーヤン	20,000
リーサルエンフォーサーズ1(自作P付)	15,000
リーサルエンフォーサーズ2(自作P付)	35,000
ポリネットウォリアーズ	18,000
餓流禍	22,000
魂斗羅	18,000
出たなツインビー	3,000
トライゴン	10,000
クライジーコップ	10,000
ピットファイター	12,000

セガ

ラストブロンクス(PCB)	25,000
バーチャファイター2.1(PCB)	12,000
バーチャファイター1(H付)	10,000
アストロフラッシュ(H付)	23,000
アフターバーナーII(自作P付)	18,000
アラビアンファイト	20,000
クラウンズゴルフ(純P付)	12,000
ゴールデンアックス	10,000
シンドバッドミステリー	24,000
タイムスキャナー(P無)	12,000
ティップタップ	25,000
トランキライザーガン	120,000
ライオットシティ	12,000
忍者プリンセス	24,000
ST-Vマザー	TEL
上海−万里の長城(ソフト)	17,000
レイディアントシルバーガン(ソフト)	8,000
マルチャンdeグー(ソフト)	3,000
花組対戦コラムス(ソフト)	1,000
シーバスフィッシング(ソフト)	8,000

タイトー

レイクライシス	TEL
サイキックフォース2012	TEL
F3マザーボード	TEL
プチカラット(ソフト・P付)	14,000
究極タイガーII(ソフト)	2,000
アルカノイドR(ソフト・P付)	12,000
ダイノレックス(F2付)	12,000
エレベーターアクション	12,000
グレートソードマン(H付)	16,000
スペースインベーダー(白黒版)	18,000
ナイトストライカー(自作P付)	45,000
バイオレンスファイト	15,000
バブルボブル	18,000
フロントライン(自作P付)	15,000
ライトブリンガー	20,000
ラスタンサーガ2	15,000
レインボーアイランドEX	20,000
女三四郎	22,000
影の伝説	17,000
忍者くん魔城の冒険	20,000
飛鳥&飛鳥	18,000

データイースト

B・ウイング(H付)	30,000
アストロファイター(白黒版・H付)	24,000
カルノフ	12,000
ダーウイン4078	13,000
ダークシール	12,000
ダークシールII	10,000
ドラゴン忍者	12,000
ミステリアスストーンズ	15,000
チャイナタウン	12,000
空手道	8,000

アイレム

IPMインベーダー(H付)	33,000
ガンフォーズ	8,000
スペランカー	20,000
ドラゴンブリード	15,000
ムーンパトロール	18,000
メジャータイトル	4,000
ぐっすんおよよ	3,000
R-タイプ	12,000
R-タイプII	12,000
迷宮島	7,000

MVS

・インスト&取説の揃い方によって価格はかわってきますが、最近は下記のようなかんじで入ってきました。(マザーも各種あります)

KOF98	
KOF97	
メタルブラック1&2	
ショックトルーパーズ1&2	
月華の剣士1&2	
ブレイジングスター	
超人学園ゴウカイザー	
マネーアイドルエクスチェンジャー	
ネオジオカップ98	
得点王炎のリベロ	
将棋の達人	
作戦名ラグナロク	
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	
ソニックウイングス3	
ニンジャマスターズ	
雀神伝説	

麻雀・花札

ファイナルロマンス2(ケーブル付)	23,000
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	35,000
流星雀士キララスター	15,000
アイドル雀士スーチーパイII	12,000
麻雀ハイパーリアクション2(サブ)	12,000
スーパーリアル麻雀P7	18,000
スーパーリアル麻雀P5	4,000
スケバン雀士竜子(H付)	18,000
スーパー華パラダイス	2,000
コミック劇場2エンジェルス	2,000
セーラーウォーズ	8,000
麻雀学園祭	15,000
麻雀バニラシンドローム	8,000
麻雀同級生	4,000
麻雀同級生SP	5,000
麻雀雷神牌	25,000
麻雀刺客	8,000
ダブルBETターボ	8,000

その他

エクセライザー	5,000
テトリスプラス2	20,000
ファンタズム	6,000
フィールドコンバット	15,000
フォーメーションZ	12,000
クイズセーラームーン	25,000
ぷるるん	5,000
ガンダーラ	22,000
美少女戦士セーラームーン	24,000
がんばれギン君	5,000
ガンネイル	15,000
サンダードラゴン	6,000
ファイナルスターフォース	12,000
能力向上委員会	3,000
クイズ学園パラダイス	1,000
F1グランプリ(通信できます)	4,000
スーパーフォーミュラ(通信できます)	4,000
パイプドリーム	6,000
爆裂ブレイカー	12,000
熱血高校ドッジボール部	3,000
アームドポリスバトライダーB	10,000
バトルガレッガ	15,000
ハチャメチャファイター	12,000
ストライカーズ1945	15,000
クイズ料理王(サブ)	20,000
ステッガー1	18,000
連珠貴族	6,000
XXミッション	15,000
忍者くん阿修羅の章	20,000
宇宙戦艦ゴモラ	10,000
忍者じゃじゃ丸くん	12,000
タスクフォースハリヤー	5,000
燃えよゴンタ	5,000
JUJU伝説	8,000
グランドクロス(P付)	7,000
スーパーX	18,000
ザ・ディープ	12,000
ドラゴンパンチ	6,000
ドンデンラバー	6,000
マッドシャーク	28,000
大王	24,000
上海II	18,000
上海III	18,000
霊界導士	12,000

委託

バトルシティ(H付)	20,000
タービン	58,000
ルパン3世(H付)	78,000
女三四郎(H付)	25,000
バルーンボンバー	相談
ルナレスキュー	相談
スペースウォー	相談
ギャラクシーウォーズ	相談
コズミックモンスター	相談
インベションアーミー	相談
オズマウォーズ(音声ボードなし)	相談
与作(カラスを撃つタイプ)	相談

※状態や価格についてはお気軽にお問い合わせください。

以上、最近のDMからの一部PICK UPでした!!

C・BOXも充実!!

ケーブル等もそろっています。

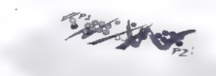


新製品!

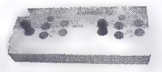
AV6000 ¥26,000



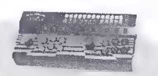
Σ8000TB ¥15,800



ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000



ボードマスター ¥48,000

※キョーワ製モニターも扱っています。お問いあわせ下さい。

ミルキーカード(オリコと提携)で得しちゃおう!会員募集中!!詳しくはお気軽にTEL下さい♪

カードOK

また、カードを使わずにローンが組める、「オリコ・ショッピングクレジット」もOKです。詳しくはお気軽にお電話下さい!!

他 JCB、VISAも大丈夫です。

欲しい基板がないときも

まずはTELしてみましょう。入荷まち予約もできますし!!

DM(在庫リスト)をとりよせてねッ!!

と、いうのは本当のキモチ。
やっぱりお届けしたいのはリアルタイムで新鮮なリストですから!!月に一度の(+臨時号)のDMはそのためのサービスです。是非ご利用下さい。



一度のお申し込みで6ヶ月もとどいちゃうぞ!!

ハガキ・電話・FAX・店頭などでお申し込み下さい。お客様の
〒と住所・TEL(FAX)・なまえ(よみがな)
をおしえてください♪

DMならでは、の企画販売もチェック²!!

お支払いは: 便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)・現金書留・カードなどがご利用いただけます。**価格は:** たえず変動しています。必ずご確認下さい。

電脳系 よろずSHOP 通販専門

よろずアイテム その1

PCB 消費税還元セール!（3/30〜4/14まで）

1K=1,000円

※モニター、コントロールBOX、パーツ類、ゲームソフトは対象外となります。

※インスト・取説はコピーの場合があります。気になる方はお問い合わせください。

SNK	
MVI（ソフト2本付）	14K
MVIF（ソフト2本付）	14K
MVIFZ（ソフト2本付）	16K
MV-2（ソフト2本付）	18K
MV-4（ソフト4本付）	19K
ASO	13K
航空騎兵物語	6K
原始島	9K
ジョイフルロード（H付）	20K
ネクストスペース	6K
名人戦	3K
ヴァンガードII	22K
バドルマニア	3K
怒（自作P付）	30K
MVSロム	
ワールドヒーローズパーフェクト	2K
スラッシュラリー	4K
ニンジャマスターズ	3K
戦国伝承2	2K
アンドロデュノス	5K
マジシャンロード	4K
フライングパワーディスク	3K
ビューポイント	7K
ミラクルアドベンチャー	2K
ブレイジングスター	12K
パワースパイク2	2K
作戦名ラグナロク	5K
マジカルドロップ2	2K
ちびまる子ちゃん	2K
ブレイカーズ	5K
ミューティションネイション	2K
風雲黙示録	1.5K
ネオボンバーマン	14K
ダンクドリーム	4K
ゴウカイザー	4K
マネーアイドルエクスチェンジャー	5K
ブレイカーズリベンジ	7K
ジョイジョイキッド	2K
その他在庫あります。お問い合わせ下さい。	
アイレム	
R-TYPE	10K
R-TYPE II	8K
R-TYPE LEO	10K
ボンバーマン	3K
ボンバーマンワールド	16K
トンマ	12K
大工の源さん	4K
ジッピーレース	3K
迷宮島	3K
やんちゃ丸	7K
イメージファイト	9K
10ヤード ファイト	2K
ロードランナー4	20K
ガンホーキ	10K
スペランカー	12K
ロードランナー3	22K
カプコン	
マッドギア	5K
1943	8K
ロストワールド（海外PCBのみ）	8K
ストリートファイターIII	TEL
ストリートファイター・ザ・ムービー	27K
ウオーザード	TEL
USネイビー	9K
エグゼドエグゼス	22K
サイドアーム	10K
ソンソン	12K
アタックス	3K
F1ドリーム	3K
ワンダー3	22K
ロックマン	7K
ナイツ・オブ・ザ ラウンド	10K
ドカベン	6K
CPS II	
マザーボード	特価
ヴァンパイアセイヴァー（サブ）	1.5K
ヴァンパイアセイヴァーII（サブ）	3K
ヴァンパイアハンター（サブ）	1.5K
ヴァンパイアハンター2（サブ）	3K
ストゼロ（サブ）	1K
ストゼロ2（サブ）	2K
ストゼロ2α（サブ）	9K
サイバーボッツ（サブ）	4K
スーパーストII X（サブ）	3K
X-MEN（サブ）	3K
D&D（サブ）	14K
D&D II	32K
19××（サブ）	15K
エイリアンVSプレデター（サブ）	35K
虹色町の奇跡（サブ）	3K
ポケットファイター（サブ）	特価
コナミ	
ローラーゲームス	4K
トライゴン	10K
ガイアポリス	17K
パロディウスだ!	3K
とべ！ポリスターズ	8K
ゼクセクス（海外verROM付）	28K
ヘクシオン	1.5K
TMNT	6K
ハイパーオリンピック	6K
ハイパーオリンピック84	7K
ハイパースポーツスペシャル	7K
サンダークロス	20K
出たなツインビー	3K
対戦とっかえだま	4K
ロードファイター	8K
イーアルカンフー	9K
新入社員とおるくん	9K
クォース	3K
メインスタジアム	1.5K
サプライズアタック	6K
バイオレントストーム	25K
少林寺への道	7K
サーカスチャーリー	10K
リングの王者	3K
M.I.A	22K
サラマンダ	14K
サラマンダ2	5K
X-MEN（2P）	16K
GIジョー	28K
アステリスク	20K
コナミのピンポン	4K
ときめき対戦ぱずる玉	3K
大好キッス	5K
ツィンビーヤッホー	4K
パワフルプロ野球96	2K
ウェディングラプソディ	2K
ポリネットウォリアーズ	17K
ハードパンチャー	7K
コナミスーパーバスケット	2K
魔獣の王国（海外ROM付）	48K
ゴルフィンググレイツII（レバーボタン付）	7K
ファイナライザー	10K
グリーンベレー	8K
ブーヤン（純正）	12K
スーパーヘリ	8K
ジャレコ	
エクセリオン	4K
ファンタズム	7K
グラディア	9K
天聖竜	8K
わいわいジョッキーゲートイン	6K
ゲーム天国	8K
エクセライザー	7K
スーチーパイ2	8K
フィールドコンバット	5K
キララスター	10K
セガ	
テトリス	2K
ぷよぷよ通	2K
アッポー	14K
カルテット	15K
カルテット2	19K
フラワー	9K
ロボレス2001	13K
パッシングショット	13K
フューチャースパイ	13K
オーライル	7K
バンクパニック	6K
スクランブルスピリッツ	10K
ホッパーロボ	22K
忍者プリンセス	25K
青春スキャンダル	22K
獣王記	5K
ベイルート	9K
タイムスキャナー	13K
コットン	15K
アラビアンファイト	15K
バーニングライバル	9K
ずんずん教の野望	6K
ST-Vカセット	
ダイナマイト刑事	2K
花組対戦コラムス	1K
グルーヴ オン ファイト	2K
ガーディアンフォース	7K
シーバスフィッシング	9K
コラムス97	1K
蒼穹紅蓮隊	1K
上海万里の長城	15K
プロ麻雀極S	2K
バーチャル麻雀	2K
ファインドラブ	2K
テクモワールドカップ98	3K
レディ アントシルバーガン	5K
マイフェアレディ	2K
コットンブーメラン	5K
エランドール	4K
モデル2、モデル3	
ラストブロンクス	25K
ソニック ファイターズ	23K
ヴァーチャ ファイター2.1	10K
ダイナマイトベースボール97（P付）	20K
タイトー	
Gダライアス（ver.1）	12K
Gダライアス（ver.2）	13K
ヘビーユニット	3K
パラメデス	1.5K
ガンフロンティア	20K
ガンフロンティア（海外）	20K
ヴォルフィールド	4K
グレートソードマン	13K
クイズクエスト	1.5K
クイズ地球防衛軍	1.5K
ダイナマイトリーグ	1K
ビット&ラン	4K
エレベーターアクション	8K
サイレントドラゴン	10K
フロントライン（P無）	7K
リターンオブインベーダー	8K
リングファイター	4K
クイズ捕物帳	1.5K
あしたのジョー	5K
チャンピオンレスラー	2K
功里金団	7K
カダッシュ	8K
バブルボブル	12K
黄金の城	22K
THE 運動会	18K
影の伝説	10K
スカイデストロイヤー	18K
F-IIIサブ	
マザーボード（カセット1本付）	20K
ポップンポップ	5K
プチカラット	3K
ランドメーカー	6K
データイースト	
ダーウィン4078	10K
ファイティングファンタジー	9K
キャプテンアメリカ	10K
ヘビースマッシュ	8K
イエローキャブ	12K
ミステリアスストーンズ	12K
バルダーダッシュ	7K
ジェネシス	9K
リバレーション	9K
SRD	10K
シークレットエージェント	16K
空手道	4K
Bウイング	30K
バーディトライ	3K
バーニンラバー（純正）	8K
ナムコ	
ゼビウス	3K
ゼビウス 3D/G	7K
マイエンジェル	1K
マイエンジェル2	2K
ギャラガ	3K
クラックス	1.5K
ニューマンアスレチック	6K
F/A	12K
ディグダグ	5K
モトス	16K
システムII生ボード	3K
球界道中記	4K
スーパーパックマン	12K
マッピー	8K
スタースイープ	3K
バーニングフォース	16K
オーダイン	15K
ドラゴンセイバー	13K
ナムコクラシックVol 2	25K
ギャプラス	7K
マーベルランド	16K
マッハブレイカーズ	18K
ダンシングアイ	20K
スーパーワールドコート	2K
サイバースレッド（PCBのみ）	4K
コズモギャング・ザ・ビデオ	6K
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	1K
ソニックウィングス	7K
パイプドリーム	5K
ターボフォース	13K
スーパーフォーミュラ	1K
ハットリス	2K
スペースボンバー（verB）	18K
ライジング	
バトライダー（異VerROM付）	10K
疾風魔法大作戦	10K
魔法大作戦	18K
バトルガレッガ	13K
テクノスジャパン	
西遊降魔録	4K
WWFレッスルフェスト	1.5K
エキサイティングアワー	3K
出世大相撲	7K
ダブルドラゴン	5K
ダブルドラゴン3	4K
熱血高校ドッヂボール部	2K
熱血硬派くにおくん	8K
ブロックアウト	1.5K
テクモ	
でろーんでろでろ	3K
エイトフォース	10K
ピンボールアクション	4K
ジェミニウィング	8K
タンクバスターズ	6K
がんばれギンくん	7K
上海真的武勇	32K
スイマー	22K
東亜プラン	
テキパキ	5K
達人	6K
飛翔鮫	6K
大旋風	3K
ヴィマナ	8K
Vファイブ	7K
ドギューン	7K
究極タイガー	6K
バツグン（SPROM付）	18K
カネコ	
富士山バスター	7K
大江戸ファイト	14K
ギャルズパニックS（サブ）	13K
ジャンジャンパラダイス（サブ）	2K
サイバーン（サブ）	3K
ジャッキーチェン	24K
その他	
パルキューブ	2K
ロジックプロ	4K
ロジックプロII	2K
ウルトラマン	1K
連珠貴族	3K
テラフォース	7K
サンダー&ライトニング	2K
ライデンファイターズ	35K
上海	6K
ウルトラ警備隊	22K
ハチャメチャファイター	10K
サンダードラゴン	7K
サンダードラゴン2	18K
アクロバットミッション	4K
ギガンテス	14K
ドリフトアウト	3K
霊界導士	9K
イスパイアル	6K
マーカム	9K
バトルクロード	8K
ブレイゾン	2K
ドンキーコング3（純正）	14K
ポパイ（純正）	12K
JuJu伝説	8K
ステッガー1	9K
ぷろっけん	3K
そこぬけ対戦ゲーム	4K
五月陣戦	3K
バーチャボーリング	3K
ジャンプバグ	22K
スカッシュ	3K
ノバ2001	18K
アルティメットモータルコンバット3	48K
テラフォース	7K
エスプレイド	TEL
弾銃フィーバロン	TEL
いっき	16K
娘牌	8K
エキサイティングサッカー	5K
究極のオセロ	3K
ムスタング	7K
ワールドラリー	10K
スーパーイーグルショット	2K
隠忍	13K
カイロスの館	12K
ポンポコ	15K
シュトラール	7K
機動戦士ガンダム	3K
クイズセーラームーン	18K
ラピッドヒーロー	15K
早押しクイズハイホー	2K
マクロス	9K
カンガルー（純正）	22K
魚ポコ	7K
VSテニス	8K
エクストリームダウンヒル	8K
ストライカーズ1945	16K
卒業証書	3K
戦国ブレード	12K
女流将棋教室	20K
チャイニーズヒーロー	5K
ザ・高校野球	5K
チャンピオンベースボールP2	3K
将棋	3K
マクロス2	10K
マリオブラザース（純正）	17K
ギャラクシアン（日物純正）	10K
ヴァイパーフェイズ1	35K
麻雀・花札	
リアル麻雀P1	1K
リアル麻雀P5	2K
リアル麻雀P6	5K
リアル麻雀P7	15K
スーパー華パラダイス	2K
恋々しましょ	8K
ファイナルロマンス	2K
ファイナルロマンス4（C付）	TEL
麻雀同級生	3K
華弥生	2K
若草物語	9K
麻雀学園	1K
トリプルウォーズ	3K
家元	0.8K
プロ麻雀 極	2K

その他、在庫ございます。
お問い合わせください。

PCB基板の買い取り
価格は常に変動するためお電話にてお問い合わせください。Eメールでも OK。
最新の買い取り価格表はFAXにてお送りします。御連絡ください。

PCBレスキュー部門修理受付中
修理費3,500円（税別）より TEL.03-5248-3142（修理専用）

よろずアイテム その2

コントロールBOX、モニターパーツ各種販売中！

オペレーターの方へおすすめ!



付属品内容
○PCBセレクター基板
○（A）PCB用JAMMハーネス
○（B）PCB用JAMMハーネス
○取扱説明書

フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター

とても使いやすい親切設計!

1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。
ハーネスでつなぐだけ!!ハンダ付け一切不要。
セレクター基板上に各PCB用のテストSW、サービスSW付き。付け足し配線不要!!しかも独立しているので各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

¥19,800（税別）

コントロールBOX各種取扱中!! 価格はTELにて！

◎格闘ゲームから麻雀まで…パナツイン
◎麻雀はやらないヨ！という方は……………………パナカスタム
◎1人用でOK、省スペース型 シグマAV6000&8000ターボ
◎格闘ゲームメインの方へ… ベガJr
◎業界一のコストパフォーマンス……………………コンボAV

※ただ今コントロールBOXをお買い上げの方へおまけPCBをサービス中です。
※コントロールBOXの下取もOKです。買取価格はお電話にてどうぞ。

キョーワ製オリジナルモニター

RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz OK!
プレステ・サターンにも接続可能



もちろん縦置きもできます!

※モニターをお買い上げの方におまけ基板1枚サービス!

25インチ（中古）**¥58,000**（税別）
18インチ（中古）**¥38,000**（税別）

よろずアイテム その3

サターン
プレステ
ゲームボーイ
N64

プロアクションリプレイ 好評販売中

◎プロアクションリプレイを使うことで、パラメーターの最大、無敵新必殺技等、様々な設定をコントロールする事ができます。

ゲーマーを震撼させる衝撃の新機能満載です!!

プレステ用、サターン用、N64用、ゲームボーイ用、各種あります。秘技用CD、別冊コード集も取り扱っております。

全て大特価にて販売中!!価格はTELにて。

君はノマドを知っているか?!



アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

ゲームギアよりもキレイな画面。
単3×6本使用。
AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。
アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

新品 **¥22,000**（税別）
ACアダプタ別売¥1,580（税別）

ジェネシスソフト続々入荷!! 価格は全て税別です

★ヴァーチャファイター2(稀少品)	¥8,980
★スラムマスターズ(マッスルボマーの移植 日本未発売)	¥4,980
★タイムキラーズ(過激な格闘ゲーム、手足が…)	¥4,980
★グラインドストーマー(VVの海外版、良作)	¥3,980
★ミスパックマン(アメリカで大ヒット)	¥4,980
★コミックスゾーン(値下げしました)	¥4,880
★バニッシャー(アーケードの移植、日本未発売)	¥5,980
★パックマンII(海外オリジナル、日本未発売)	¥5,980
★ペーパーボーイII(日本未発売)	¥4,980
★シャクーフー(中古ですが再入荷!!)	¥3,980
★メガドライブ用アダプタ	¥2,280

他にも中古ソフトが入荷予定。くわしくはTELにて。

総合 GAMESHOP 三国志

営業時間
AM11:00〜PM9:00
当店は通販専門店です。

〒174-0053 東京都板橋区清水町79-2 パールハイツ201号 ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225
PCBレスキューホットライン（技術開発部） ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

N64 IS COOL! 今月のイカス1本

新作 **MORTAL KOMBAT4**
国内でカルトな人気を誇るモータルコンバット最新作!

フェイタリティ特価
¥10,800（税別）

注）64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です。
海外ソフト用アダプタ¥2,800（税別）

コレクターズアイテム!!

セガサターン用ソフト（日本版です）
アイアンフック
（サミー1996年）
パチスロゲーム。一般販売されなかった貴重なソフトです。

少数入荷! 新品 **¥1,980**（税別）

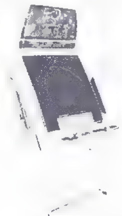
※詳細はホームページにてご覧になれます。

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

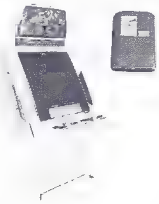
★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000(税込)
初回￥22,400　￥22,400×11回
初回￥12,400　￥12,400×23回
初回￥11,400　￥ 9,000×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM ストZERO3 組込



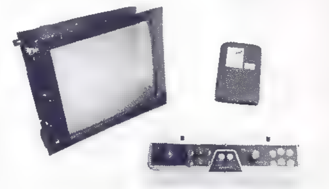
通販価格￥300,000(税込)
初回￥28,000　￥28,000×11回
初回￥15,500　￥15,500×23回
初回￥12,500　￥11,300×35回

SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込



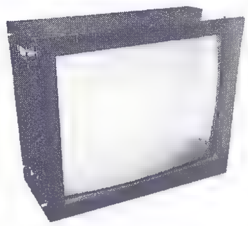
通販価格￥310,000(税込)
初回￥29,300　￥28,900×11回
初回￥16,400　￥16,000×23回
初回￥12,100　￥11,700×35回

CAPCOM ストZERO3 ボードマスター 18インチモニターセット



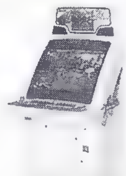
通販価格￥160,000(税込)
初回￥15,300　￥14,900×11回
初回￥ 9,800　￥ 8,200×23回
初回￥ 7,600　￥ 6,000×35回

キョーワオリジナルモニター
<販売始めました>



価格		
	25インチ	￥58,000
	18インチ	￥38,000
	20インチ(新品)	￥58,000

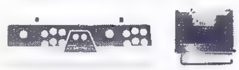
SNK サムライスピリッツ アスラ斬魔伝
（ハイパーネオ29組込）



通販価格￥489,000(税込)
初回￥46,080　￥45,600×11回
初回￥26,760　￥25,200×23回
初回￥21,040　￥18,400×35回

SNK 月華の剣士2 ボードマスターセット
通販価格￥200,000(税込)

ボードマスター
MV・1
月華の剣士2
ハーネス



初回￥19,400　￥18,600×11回
初回￥11,100　￥10,300×23回
初回￥ 9,500　￥ 7,500×35回

CAPCOM マーブル vs カプコン ボードマスター 20インチモニターセット
通販価格￥175,000(税込)



初回￥16,700　￥16,300×11回
初回￥10,000　￥ 9,000×23回
初回￥ 7,000　￥ 6,600×35回

NAMCO ジョジョの奇妙な冒険 ボードマスター 20インチモニターセット
通販価格￥350,000(税込)



初回￥33,400　￥32,600×11回
初回￥20,000　￥18,000×23回
初回￥14,000　￥13,200×35回

☆各メーカー 新作ゲーム
値引き致します。
お問い合わせ下さい。
☆買取りもしております。

TSC ホームページ 開設しました。 http://www3.osk.3web.ne.jp/~tessin
どんどんアクセスしてね。

CAPCOM

ギガウイング（カート）	値引き有り
パワーストーン（新品）	値引き有り
ジョジョの奇妙な冒険（CPⅢ）	220,000
カプコンスポーツクラブ（PCB）	88,000
ストZERO 3（カート）	50.000
D & D Ⅱ（カート）	40,000
マーブルVSカプコン（カート）	45,000
ストリートファイターⅢ	20,000
ヴァンパイアハンター２（カート）	4,000
ヴァンパイアセイヴァー２（カート）	5,000
マーブルVSストリートファイター（カート）	20,000
X―MEN VSストリートファイター（カート）	12,000
ストZERO 2（カート）	3,000
バトルサーキット（カート）	15,000
ファイナルファイト	32,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ラストデュエル	15,000
キングオブドラゴン	8,000
１９４３	7,000

KONAMI

コナミ80S ACギャラリー（新品）	160,000
グラディウス４（新品	値引き有り
グラディウスⅡ	35,000
ゼクセクス	35,000
フロッガー	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	20,000
セクシーパロディウス	30,000
サッカースーパースターズ	40,000
ウイニングスパイク	25,000
対戦パズル玉	15,000
スラムダンク２	35,000
実況パワフルプロ野球96'	30,000
リーサルエンフォサーズ	20,000
出たな　ツインビー	8,000
タイムパイロット84'	18,000
ゴルフィンググレイツ	10,000
大好キッス	6,000
クォース	7,000

NAMCO

ダンシングアイ	28,000
トイポ　プ	35,000
ギャラガ88'	50,000
グロブダー	40,000
ファイナルラップR	30,000
ドルアーガの塔	55,000
リブルラブル	30,000
マッピー	35,000
パック&パル	32,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	25,000
ゼビウス3D/G	45,000
ニューラリーX	50,000
ワンダーモモ	50,000
ドラゴンスピリッツ	32,000
ボスコニアン	30,000
モトス	32,000
ギャラカ	30,000
F／A	25,000
マッハブレイカース	25,000
スタースイープ	10,000
エメラルディア	3,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	8,000
ティンクルピット	5,000

TAITO

サイキックフォース2012	36,000
Gダライアス	25,000
ダライアス外伝（ロム）	8,000
エレベータアクションリターンズ（ロム）	8,000
レイストーム	38,000
レイフォース	30,000
インベーダー（カラー）	50,000
ファイターズインパクトエース	30,000
スペースインベーダDX	15,000
バブルボブル	32,000
究極タイガー	18,000
サイレントドラゴン	10,000
ニンジャキッズ	10,000
まじかるでーと	8,000
バブルメモリーズ（ロム）	25,000
ゲキリンダン（ロム）	10,000
アルカノイドリターンズ（ロム）	10,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	10,000
プチカラット（ロム）	10,000
きらめきスターロード（ロム）	10,000
バブルシンフォニー（ロム）	8,000
タツジン	10,000
中華大仙	5,000
カケキ	8,000
ヒショウザメ	10,000

SEGA

バーチャファイター 3TB（PCB）	50,000
花組コラムスサクラ対戦（新品・ロム）	10,000
コットン２（ロム）	15,000
ウインターヒート（新品、ロム）	5,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	98,000
バーチャーファイターKIDS	50,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	35,000
ゼロガンナー（PCB）	128,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	50,000
バーチャファイターリミックス	50,000
ファンタジーゾーン	28,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	35,000
アッポー	30,000
ぷよぷよ通	15,000
全日本プロレス（新品、ロム）	15,000
ダイナマイトデカ（ロム）	8,000
デカスリート（ロム）	5,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ロム）	8,000
エジホン探偵事務所（ロム）	5,000
マルちゃん de グーッ！（ロム）	5,000
プロ麻雀キワメ（ロム）	10,000
ぷよぷよSUN（ロム）	8,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	30,000
強行突破	30,000
ファンキーJET	15,000
マジカルドロップ	12,000
クルドバスター	10,000
キャンバスハンティング	10,000
バックファイヤー	38,000

BANPRESTO

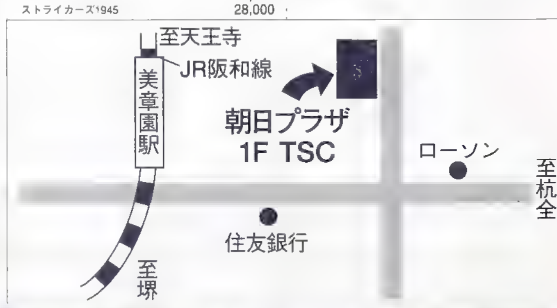
美少女戦士セーラームーン	25,000
クイズセーラームーン	12,000
ウルトラ警備隊	25,000
ガンダム	8,000
ウルトラマン	5,000

SNK

餓狼伝説WILD（ハイパー64・ソフト）	98,000
月華の剣士２（新品）	75,000
ショックトルーパーズ２（新品）	40,000
キングオブファイター98'	35,000
ジョイフルロード	55,000
MV-1A（新品）	48,000
MV-4	40,000
ビッグトーナメントゴルフ	25,000
ストリートスマート	10,000

その他

ドンパチ	38,000
豪血寺一族２	16,000
ブレイゾン	8,000
ストライカーズ1945Ⅱ	55,000
ストライカーズ1945	28,000
雷電ファイターズ	58,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VS ユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
バトルガレッガ	45,000
VS 雀士ブランニュースターズ	40,000
アームドポリスバトライダー	35,000
野球格闘リーグマン	32,000
キャノンダンサー	25,000
ログイアン	15,000
ゴモラ	10,000
Rタイプ レオ	10,000
ジョー&マックリターンズ	20,000
Vファイブ	12,000
達人王	15,000
スーパー上海	15,000
バルキューブ	10,000
大工の源さん	10,000
クラックス	8,000
ソルダム	7,000
西遊降魔録	7,000



TSC
有限会社　哲信クリエイト
〒545-0003　大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-6719-9919　営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込・・・・・・入金確認即商品発送
●コレクトサービス・・・・・・商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

Arcade Software+Hardware

今月のおもな基板販売リスト

予約受付中

ストリートファイターIII3rdストライク	値引き可。TEL
RCでGO!	値引き可。TEL
デッドオアアライブ2	値引き可。TEL

カプコン

ストリートファイターIII3rdストライク	予約受付中
パワーストーン	TEL
CPシステムIIIマザーボード	20000
ジョジョの奇妙な冒険（ソフト）	TEL
ストリートファイターIII2ND（マザー付）	35000
ストリートファイターIII（マザー付）	20000
ウォーザード（マザー付）	20000
CP-IIマザーボード	12000
ストリートファイターZERO3（ソフト）	40000
マーブルvsカプコン（ソフト）	40000
ポケットファイター（ソフト）	18000
MSHvsストリートファイター（ソフト）	20000
X-MENvsストリートファイター（ソフト）	14000
ギガウイング（ソフト）	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）	35000
エイリアンvsプレデター（ソフト）	35000
クイズなないろドリームス（ソフト）	4000
パワードギア（ソフト）	10000
バトルサーキット（ソフト）	18000
アルティメットエコロジー<海外>（ソフト）	128000
ヴァンパイアシリーズ（ソフト）	1000より
スーパーストIIシリーズ（ソフト）	1000より
ストZEROシリーズ（ソフト）	1000より
超鋼戦紀キカイオー	45000
ストリートファイターEX2	55000
スターグラディエーター2	62000
ストリートファイターII	5000
ストリートファイターIIダッシュ	7000
ストリートファイターIIダッシュターボ	7000
天地を喰らうII	18000
バルカス	6000
ストリートファイター	13000

セガ

バーチャロンオラトリオタングラム	98000
バーチャストライカー2ver99	TEL
バーチャストライカー2ver98	158000
バーチャストライカー	38000
ファイティングバイパーズ2	98000
バーチャファイター3tb	28000
バーチャファイター3	20000
ダイナマイト刑事2	88000
ダイナマイト刑事2（ソフト）	78000
ラストブロンクス	33000
ファイティングバイパーズ2	88000
STVマザーボード	30000
グループオンファイト（ソフト）	3000
ダイナマイト刑事（ソフト）	2000
プリクラ大作戦（ソフト）	3000
蒼穹紅蓮隊（ソフト）	1000
ペブルビーチ（ソフト）	5000
レイディアントシルバーガン（ソフト）	3000
ガーディアンフォース（ソフト）	6000
サクラ大戦花組対戦コラムス（ソフト）	2000
上海万里の長城（ソフト）	18000
アストラスーパースターズ（ソフト）	8000
シャドーダンサー	12000
タイムスキャナー	15000
オーライル	8000
サンダーフォースA.C.	7000
テトリス	3000
カルテット2	18000
チョップリフター	12000
カロリー君vsモグラニアン	8000
ファンタジーゾーン	20000

SNK

MVSマザーボード	16000より
月華の剣士2	38000
餓狼伝説WILD AMBITION	TEL
サムライスピリッツ アスラ斬魔伝（ソフト）	20000
キングオブファイターズ98	20000
キングオブファイターズ97	10000
キングオブファイターズ96	2000
キングオブファイターズ95	3000
キングオブファイターズ94	1000
リアルバウト餓狼伝説2	5000
ブレイカーズリベンジ	12000
メタルスラッグ2	25000
メタルスラッグX	TEL
月華の剣士	3000
ブレイジングスター	13000
ショックトルーパーズ	6000
わくわく7	5000
マネーアイドルエクスチェンジャー	7000
超人学園ゴウカイザー	5000
サムライスピリッツ天草降臨	2000
ダブルドラゴン	6000
作戦名ラグナロク	8000
マジカルドロップ3	6000
アンドロデュノス	4000
スカイソルジャー	7000
怒号層圏（P無）	22000

コナミ

グラディウスIV	TEL
沙羅曼陀2	5000
ときメモ対戦ぱずるだま	6000
大好キっす	8000
イーアールカンフー	8000
タイムパイロット84	10000
トライゴン	15000
ウェディングラプソディ	5000
グリーンベレー	6000
ガイアポリス	18000
新入社員とおる君	8000
飛べ!ポリスターズ	8000
少林寺への道	7000

ナムコ

ファイティングレイヤー	98000
ソウルキャリバー（全キャラver）	98000
スーパーワールドスタジアム98	78000
鉄拳3	65000
鉄拳2verB	28000
ダンシングアイ	18000
アウトフォクシーズ	25000
ソウルエッジverII	28000
ソウルエッジ	20000
子育てクイズマイエンジェル3	8000
ナックルヘッズ	12000
スタースイープ	7000
ボスコニアン	25000
パカパカパッション（P付）	88000

タイトー

RCでGO!	TEL
レイクライシス	TEL
カオスヒート（ソフト）	18000
サイキックフォース2012	35000
F3マザーボード	20000
ポップンポップ（ソフト）	2000
プチカラット（ソフト）	4000
きらめきスターロード（ソフト）	4000
ランドメーカー（ソフト）	10000
Gダライアス	12000
Gダライアスver2	14000
黄金の城	23000
レイストーム	16000
インベーダーDX	5000
ヴォルフィード	3000
エレベーターアクション	9000
クロスシューター	8000
サムライ日本一	20000
プレビリアン	15000
	6000
ジェネシス	13000
のほらんか	20000
バルダーダッシュ	15000
空手道	5000
ガズラー	12000
タンクバスターズ	8000
ファイナルスターフォース	18000
リードアングル	6000

アイレム

R-TYPE	13000
海底大戦争	25000
フック	18000
ロードランナー4	15000
ボンバーマンワールド	18000
Xマルチプライ	10000
サンダーブラスター	12000

東亜プラン

ドギューン	8000
鮫!鮫!鮫!	18000
達人	8000
達人王	15000
テキハキ	10000

テクモ

デッドオアアライブ2	予約受付中
デッドオアアライブ++	55000

ジャレコ

テトリスプラス	8000
テトリスプラス2	16000
ロッドランド	15000
魚ポコ	12000
グラディア	11000
鴻岸戦争	10000
エクセライザー	6000

カネコ

パズループ（レバー付）	85000
サイバーン（ソフト）	5000
閃激ストライカー（ソフト）	2000
ギャルズパニックS（ソフト）	8000
ギャルズパニックS2（ソフト）	TEL
ジャンジャンパラダイス2（ソフト）	8000
ギャルズパニック2	8000
ギャルズパニック2スペシャル	13000
富士山バスターズ	6000

バンプレスト

アクウギャレット	18000
アルチメイトテニス	8000
マクロス	10000
仮面ライダーバトルレーサー	10000
クイズセーラームーン	20000

アトラス

エスプレイド	42000
怒首領蜂	58000
豪血寺一族	8000
ブレイゾン	3000
ポラックス	6000

彩京

パイロットキッズ	58000
ガンバード2	TEL
ストライカーズ1945	23000
スペースボンバー	18000
戦国ブレイド	13000

ライジング

バトルファイターverB	10000
バトルガレッガ	18000

その他

弾銃フィーバロン	28000
ライデンファイターズ2（ソフト）	5000
リバーパトロール	48000
ジャンピングジャック	18000
レディバグ	8000
戦神	25000
ステッガー1	10000
女流将棋名人	35000
料理王（ソフト）	8000
忍者くん	15000
忍者くん阿修羅之章	18000
ソニックウィングスLIMITED	15000
ダブルウィングス	12000
ラビオレプス	18000
五月陣戦	2000
ギャルズハスラー	10000
ザ・ギネス	10000
バルバークの伝説	15000
サボテンボンバーズ	6000
サンダードラゴン	7000
ハチャメチャファイター	18000
中国龍2	32000
上海III	22000
上海真的武勇	28000

麻雀・花札

ホットギミック2快楽天	138000
ホットギミック	52000
ファイナルロマンス4	68000
ファイナルロマンスR	32000
ファイナルロマンス2	20000
スーパーリアル麻雀PVII	22000
スーパーリアル麻雀PVI	6000
スーパーリアル麻雀PV	5000
スーパーリアル麻雀PII	3000
トリプルウォーズ2	4000
麻雀学園祭	22000
麻雀同級生	4000
ジャンジャンパラダイス2	23000
プロ麻雀極S（ソフト）	8000
華の舞	3000
華折鶴	3000
大中華圏	65000

他にも在庫多数あり
もちろんお買取りもしております。
あわせてお問い合わせ下さい。

毎週更新！情報料無料！【マックジャパンFAX情報サービス】始めました！

①BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

→ **②ボックス番号をプッシュ**

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

444444#

注：トーン信号で発信下さい

→ **③あなたのFAX番号**

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

→ **④あなたのお手元に！**

マックジャパン最新リストが取り出せる！もちろん情報料は無料です。

新品・中古PCB予約受付中

1. 新作新品PCB予約受付中
2. キャンセル自由!中古PCB予約受付中
3. お届け時間の指定もOK!

◎全国どこでも通信販売可能!お支払いは代引きで!
（お振り込み・現金書留、分割払いももちろんOKです）

◎各種クレジットカードOK!　VISA　MasterCard　JCB　NICOS　Orico　DC　他

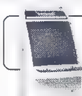
中古筐体＜きょうたい＞・モニター



エアロシティ ¥38,000より



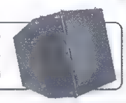
アストロシティ ¥98,000より



ニューアストロシティ ¥118,000より



ブラストシティ ¥138,000より



キョーワ20インチモニター ¥58,000

この他にも機種多数!
お問い合わせ下さい

お買い取りします!

マックでは基板・筐体の買取りをしております。
お持込の場合は、その場で現金を、また送っていただく際には、原則として商品到着後3日（金融機関非営業日を除く）以内のお振込みをしております。
また現金書留でのご送金もいたします。
ご購入の基板との金額の相殺もできますのでご相談下さい。
・身分証明書（免許証・保険証）未成年の方は、保護者の承諾書が必要になります。
・筐体の引き取りに関してご相談下さい。

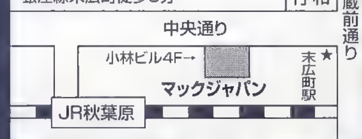
業者様へ（高価買取り・在庫多数）

●中古基板・筐体高価買取ります！　●リースのご相談大歓迎！豊富な在庫で対応します！

Mak! Arcade Software+Hardware
マック　ジャパン

Address：東京都千代田区外神田4-7-2
小林ビル4F　〒101-0021
TEL：03-3255-0737
FAX：03-3255-0738
Web：http://www.mak-jp.com
E-mail：mak@mak-jp.com

JR秋葉原徒歩5分
銀座線末広町徒歩0分



営業時間：平日 午前11時～午後7時
土曜 午前10時～午後7時
日祝 午前10時～午後6時

ストリートファイターIII 3rd STRIKE 予約受付中

平成11年2月21日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

スコアラー待望の新作シューティング「グラディウスⅣ復活」がいよいよ登場！また「怒首領蜂」も発売から2年で、ついに7億の快挙達成！見どころいっぱいです。

1回目集計

GRADIUS IV FUKKATSU

（コナミ／1999年）

4番（G2D）

1,795,900

（3周目6面）

SUR-DXP-天馬㊙㊥

個人申請ゲームハウスJOY（兵庫）

絶望！不可能！1000万点！

今回から集計開始となる9年ぶりのグラディウスシリーズ最新作、グラディウスⅣ～復活～。今回トップのプレイヤーは3周目の細胞面まで進んでいる。3周目からは、ザコ敵などを破壊すると撃ち返し弾が雨あられと飛んでくるため、2周目までとはまったく違った攻略が必要になってくるようだ。

他にも、6番装備で3周目6面まで到達していたプレイヤーはいたのだが、同じ面数の場合は点数の高いほうが優先なのでこういう結果となった。次回からは装備別集計を予定している。どの装備も3周目からが本当の戦いといっても過言ではないだろう。

2回目集計

RAYCRISIS™

（タイトー／1998年）

機体別集計開始！

ロックオンでの稼ぎはもちろん、レイクライシスの大きな稼ぎはボムでの稼ぎだ。道中の中型機が絡んだところで高得点が獲得できることが多いが、なんといってもラスボスCon-Human（コンヒューマン）や、その後にひかえる真のボスInfinity（インフィニティー）でのボム稼ぎは圧巻で、ボム1回につき80万点から100万点の高い点数が入る。Infinityで残機を潰して稼ぐのも当然の成りゆきといえよう。

また隠し機体のWR－03Rの点数が今回もっとも高くなっているが、ただコンボをつなげるだけではダメで、なるべく敵を早く破壊し、通常では出てこない敵を出現させる「早回し」が稼ぎのポイントのようだ。

WR-01R

19,316,490

KRS-TTR

個人申請ゲームインセブンアイランド（神奈川）

WR-02R

20,562,400

俺の時代がやって来た Sexy-Z

P.C立川店（東京）

WR-03

22,248,860

SGL-SAKI(ABC)

個人申請ゲームインサム蕨店（埼玉）

3回目集計

ガンバード2

（彩京／1998年）

アルカード

4,097,500

0.5秒前の勝利
G・F店員
AMランドケンタゴン（東京）

マリオン

3,666,900

H.K
池袋プレイランドラスベガス（東京）

バルピロ

2,275,400
（2周目7面）

ISO
プレイシティキャロットで巣鴨店（東京）

400万点台続出！ヘイコブも2周ALL達成！

まず驚かされるのが、タビア、アルカード、アイン、マリオンの急激な点数の伸び具合。ボムボーナスが1発10万点なので、ほとんどボムを使うことは許されない。

とはいえ、地獄の2周目をノーボムで突き進んでいくのは並大抵のことではない。2周目では全部の敵を撃っていくわけではなく、わざと敵を逃がしたりするパターンを作っているそうだ。

余談だが、不思議なことに残機ボーナスも1機10万点のようで、もし2周目のラスボスに到達したときに残機が残っていて、残ボムが0の場合に限り、わざとミスしてボムを2発にしてからクリアしたほうが点数が高くなる模様。

また、今回2周ALLまでの道のりがもっとも険しいとされていたヘイコブもクリア達成。この攻略スピードには脱帽！

しかし、意外にもかなり使えるキャラといわれるバルピロは、今回も2周目7面止まり。移動速度の遅さがネックになっているのか？次回こそ2周ALL達成なるか!?

タビア

4,430,400

SDD-HPC-DON
AMランドケンタゴン（東京）

ヘイコブ

2,910,100

GAP
個人申請ゲームインサム蕨東口店（埼玉）

アイン

4,085,900

RDZ−K.M
パリオ（広島）



怒首領蜂

（アトラス・ケイブ／1997年）

Cタイプ

719,354,770

ZBL-SOF-NAI
個人申請ビッグワン（埼玉）

空前絶後、ついに7億。

ついに達成された7億突破のこのスコア。その詳細はといえば、1周クリア時2億250万、そして2周目のコンボもほとんどつなげたうえで、2周クリア時に残機を5機残したという凄まじさ…。これ以上の更新は、2周目5面のコンボ全つなぎなどが決まらないと厳しいものがあるようだ。

今回の集計分で惜しくもトップのスコアに届かないものの、Aタイプで6億オーバーのスコアをたたき出しているプレイヤーも存在している。怒首領蜂にかけるマニアの情熱は、まさに不滅といえるのではないだろうか。

お詫び 前号のクローズアップにおきまして、「ガンバード2」ヘイコブのハイスコアに誤りがありました。正しいスコアは、1,724,700です。スコアラーのけーあい氏、ならびにプレイランドエフワン関係者の皆様に、多大なるご迷惑をおかけしたことを、ここにお詫び申し上げます。

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	種別	スコア	ネーム	店舗
3回目集計	ファイティングレイヤー	エクソダス	1,594,600	DNB	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		シャン	1,974,200	China Bou つながらんやっきね～	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		ジグジット	1,793,900	T.Clue−KOS 手抜き2	
		雪舟	2,892,500	HIE	モンキーハウス本館(福岡)
		カプリッチョ	1,928,600	巣鴨やられ隊 SRP−NTS(西)	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		アレン	1,852,800	ISO	
		ジョー	1,742,600	T.Clue−KOS 手抜き1	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		クレメンス	1,076,600	KOS−Q?CC団	東京レジャーランド小岩店(東京)
		エージャックス	1,790,400	ブルータス、お前かも？ 京都Qいりびし	えの木朝倉店(高知)
	パズループ	ステージモード	102,547,350	説教ZAC−Ristar	トライアミューズメントタワー(東京)
		とことんモード	2,101,660	KURE5−56(油)(期待の新人)	モンキーハウス本館(福岡)
	パカパカパッション		1,316,630(スペシャルコース)	OSC−札幌支部長 クッキー	個人申請アル［illegible］ス(北海道)
5回目集計	ビートマニア 3rdMIX	エキスパートスペシャル	グレート数 1208	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店(岡山)
		エキスパートボーカル	グレート数 1012		
		エキスパートテクノ	グレート数 1257	ARL.S	個人申請アミューズメントスクエアWING(和歌山)
	超鋼戦紀キカイオー	ヒーローチャンジモード	6,381,800	XYZ	個人申請ゲームプラザショールーム(熊本)
		ストーリーモード	2,791,000		
	カオスヒート	リックライダー	9,999,999	WZH F○店員−DEB	2名達成
	ビーストバスターズ 2ndナイトメア		1,827,540	咆哮野郎−あとJUまん	アバハ天神橋店＆ガムガム(大阪)
	デッドオアアライブ++	ノーマルモード	1'31"85	MAB姉妹来店希望 会員3号 熊襲	ゲームプラザ(熊本)
	ブラッディロア2		1'42"65	EXR	ゲームプラザ(熊本)
	クイズ&バラエティ すくすく犬福	クイズ地獄モード	2,753,400	スト研GUYさん おつかれ様でした T○R	えの木朝倉店(高知)
	テトリス・ザ・グランドマスター		9'43"25	NOV	遊ingポイントセオフ(滋賀)
	電車でGO！2 3000番台		419.5km	とり	トライアミューズメントタワー(東京)
	ストリートファイターZERO3	R・ミカ	7,833,700	TNK−EXPO	JOGO江古田店(東京)
		ローズ	7,400,600	TNK−江藤雅美	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
		さくら	7,574,000	TNK−EXPO 告白回避	JOGO江古田店(東京)
		かりん	7,389,100	TNK−雅美	
		ダン	5,916,000	ザ♨キラーヘポイ トマト氏承認	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
		ユーニ	6,337,700	江藤 恵	
		バイソン	6,018,700	社会復帰不可能 木之本まいん	JOGO江古田店(東京)
	ソウルキャリバー	ミツルギ	1'15"95	NRT	アイリン夢空間(岐阜)
		キリク	1'22"90	HRS	
		ロック	1'00"29	☆CAT'S−(石)	
		ヴォルド	1'07"92		
		ナイトメア	1'08"82	猫汁100%	
		ジークフレード	1'07"64		
		エッジマスター	1'12"40	☆CAT'S−とき坊(悪)	
		ソフィーティア	1'05"65		
		ソン・ミナ	1'16"29	☆CAT'S−きみちゃん	

集計	ゲーム	種別	スコア	ネーム	店舗
1回目集計	ビートマニア コンプリートMIX	ハード	810,371	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店(岡山)
		コース1	1,759	HIBI	トライアミューズメントタワー(東京)
		コース2	2,129	ALPHA@機械代表	
		コース3	1,885	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店(岡山)
	餓狼伝説ワイルドアンビション		2'43"78	鈴木まりえちゃん最高!! STAC−MSV(ま)(○)	個人申請ゲームトピア999(大阪)
	VJ		2,104,800	ビーナスライン☆ ジャンキー	タウンスポットプレイランド(大阪)
	エヴィルナイト		3,005,000	GPO−DAT	個人申請ゲームセンターリンク(岡山)
2回目集計	てんこもりシューティング	上級	3,031,200	りあすちゃんに捧げる C−PLAY−岩ピン	パレオ(広島)
	ジョジョの奇妙な冒険	承太郎	4,623,400	ジョジョの奇妙なナス HARD−UKY	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
		ジョセフ	4,552,700	FGM−B・R(L2−らぶひな)	GAME'S WiLL(京都)
		アヴドゥル	4,595,200	L2A−GYO	
		花京院	4,265,000	痛快TORATORA 行進曲	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
		ポルナレフ	3,318,400	T.Clue−KOS 先月のスコア	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		イギー	4,835,500	クソゲー	GAME'S WiLL(京都)
		デーボ	4,005,500	ヅガ夫	
		ミドラー	2,791,200	愚地独歩	タウンスポットプレイランド(大阪)
		チャカ	2,335,900	ひげの王者けいた	チャレンジバンバン(愛媛)
		アレッシー	2,851,800	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
		若ジョセフ	1,239,500	FAG	個人申請ゲームキッズ高崎店(群馬)
		ディオ	4,035,100	FGM−よっしぃぶい	GAME'S WiLL(京都)
		影ディオ	1,486,000	あきちゃった♡(一)	トミームナコ(群馬)
	デイトナUSA2 パワーエディション	上級	3'38"596	MSO−おーさま(爆)(ジークバク！)	個人申請ハイテクセガ［illegible］(広島)
		MIX	2'51"193	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)(ジークバク！)	個人申請［illegible］ランド三軒茶屋(東京)
	NBAプレイバイプレイ		250(シアトルソニックス使用)	K.M	個人申請ゲームハウスピットイン(愛知)
	スリルドライブ	USA	3'30"79	手塚(タンクローリーないの？) NAL	個人申請アースト大岡店(神奈川)
		ヨーロッパ	3'33"79	ジークバク!! XORⅡ(爆)隊員(何)隊長	個人申請星狩物語岸和田店(大阪)
		日本	3'36"79		
	スターソルジャー バニシングアース		523,958,729	DKM	ゲームプラザヴィクトップ(北海道)
3回目集計	ダンスダンスレボリューション インターネットver.	マニアック	329,638,000	JOO でも年だから無理しないでね	ジョイフルランド日ノ丸松江店(東京)
		ハード	297,749,000	個人申請RCA大阪行って来た人代表	トライアミューズメントタワー(東京)
	月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	ノーマルモード	2,729,700(斬鉄使用)	イチダント茶柱	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2		148,740	FOX−GUNNERS NEST(G・N)−	個人申請セガ池袋GIGO(東京)
	ショック トルーパーズ 2ndスカッド	レオン	21,109,510	JKP−ACE	ジャスコ［illegible］店プレイランド(兵庫)
		エンジェル	21,672,800		
		ルル	27,093,410	約束を忘れないナイスガイ 今井	ジョイフルランド日ノ丸松江店(東京)
		トーイ	27,197,400	T³−K.K (演)会 ストロング説教	レタス702(北海道)
	ファイティングレイヤー	鉄雄	1,851,400	TTM	モンキーハウス本館(福岡)
		ジョージ	1,493,700	こりゃだめつゆ	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		ホン	2,793,500	TTM	モンキーハウス本館(福岡)
		ラン	1,861,500	HIE	コスミックプラザABC(大阪)

ハイスコア講評

今回は音ゲー全盛のゲーセンを象徴するかのようにビートマニアコンプリートミックスからです。ハードのほうはこれまでのシリーズと同じで、ボーダーを決めないとこんな点数はでないでしょう。インターネットコースはコース別で集計しています。光るグレートが勝負の決め手です。

次は餓狼伝説ワイルドアンビションです。今回の最速キャラはビリー・カーンになっています。ひたすらコンビネーションのA→B→Cと出し続けていくようですが、CPUキャラの動きの運次第で大きくタイムがかわってくるのが困りものです。一応次回からキャラ別集計予定です。

次は音だけでなく映像も操る一風変わった音ゲー、VJも今回から集計開始です。しかしタイミングよくボタンを押していって高得点を狙っていくのは他の音ゲーと変わりはないようです。

エヴィルナイトの個人申請は「1面まだ伸びる」というコメント付きです。

てんこもりシューティングは上級コースのみの更新、今回の点数もかなりキテます。

今回からキャラ別集計のジョジョの奇妙な冒険は、キャラ別初回とは思えない高いスコアが出そろっています。CPUキャラが信じられないほど弱いために、理論値に近い点数が出しやすいからでしょう。

タンデムアタック中に敵をスタンドと本体で挟み撃ちにして技点を稼げるキャラの点数が高くなっています。また削り勝ちがないためドローも狙いやすく、ほとんどの敵で

君こそゲーメスト！

ストリートファイターⅢ	ダッドリー	5,311,800	ぼーず	JOGO江古田店(東京)
	ネクロ	5,847,600		
	ケン	6,427,000	PYO	タイトーイン町田店(東京)
鉄拳2	ポール	1'00"53	SPD－RECCA－水無月愛理ⓢ	ゲームインみとや－河島店(東京)
	吉光	1'09"90	電圧＝抵抗×電流 E=EI➡ERI？ⓢ	
スタースイープ	ストーリーモード	1'39"4	説教ZAC－Ristar	ポールポジション(千葉)
ストリートファイターEX		1,767,100	久々のスコアらしいスコア。BBC	えの木朝倉店(高知)
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉		2,146,800(根性モード)	SPD－RECCA－水無月愛理ⓢ	個人申請ニッケルシティ(茨城)
ストライカーズ1945	震電	2,318,400	KTL－EL2	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
PANG！3	激ムズ	4,238,700	咆哮野郎－まJU	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
ロックマン2		1,513,200(ストーリー3 フォルテ)	咆哮野郎－2面でJUまん落ち	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
ガンバード	ヤンニャン	2,202,400	碧蘿松頭に懸りて千尋を延ぶ Y·S 正也君へ	個人申請ゲームタウンABC(宮城)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96		1,202,300	ついに出た！涙の全一 F.K	ゲームスポットフォーカス(大分)
究極戦隊ダダンダーン	イーグル	1,599,800	林原　真須美	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
餓狼伝説スペシャル	ビッグ・ベア	2,728,000	SSC－VAP	プレイスポットすーるぼん(東京)
	キム・カッファン	2,739,500		
	タン・フー・ルー	2,686,200		
	アクセル・ホーク	2,732,200		
	ビリー・カーン	2,701,700		
	アンディ・ボガード	2,725,000	CYCLONE－NEC	
	チン・シンザン	2,683,800		
	テリー・ボガード	2,777,900		
	ローレンス・ブラッド	2,737,700		
	不知火　舞	2,744,800		
	ギース・ハワード	2,781,700	HYAKU－KTL－UGF	
	山田　十平衛	2,798,100		
	ヴォルフガング・クラウザー	2,818,600		
ガンネイル	連付き	34,503,100	東京一のゴリ押し君 ZBL－NUR㊟	プレイスポットすーるぼん(東京)
ナックルヘッズ	タケシ・フジオカ	1,824,700	説教はいご	モンキーハウス本館(福岡)
	グレゴリー・ダレル	2,395,100	G.M.C.説教T·H㊚	
	クローディア・シルバ	1,785,800		
ファイナルファイト	ガイ連付き	5,185,660	4649フクダ連合 これまつ	PC立川店(東京)
	コーディ連付き	4,920,330	やまけん氏と勝負希望 これまつ	
	ハガー連付き	5,240,390	これまつ	

2.28号(No.252)の訂正

きらめきスターロード	ファン人数　53,100人	ASG－如月浪人－RIN	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)

4.30号(No.257)の訂正

ストリートファイターEX2	スカロマニア	2,938,000	GSM－つる	ゲームコーナーフジ(東京)
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	ダッドリー	7,549,700	ヅガ夫	GAME'S WiLL(京都)
バトルガレッガ	チッタ	15,406,180	T³－吉村ⓨ	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

ライデンファイターズJET		175,648,352(ジャッジスレイブ使用)	AXIOM－H.Y㊖	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
スペースボンバー バージョンB		11,553,900	㊎おさる	プレイシティキャロット松本店(長野)
サイキックフォース2012	マイト	1'25"99	ITK＝カンタロー	タウンスポットプレイランド(大阪)
スペースボンバー		8,196,300	ごんⓂ	八千代プレイランドカーニバル(千葉)
デイトナUSA2	上級	3'38"71	ぎるはま㊋隊長㊎㊞(シークバク！)	個人申請コンピューターランド橋本店(神奈川)
ストリートファイターEX2	ケン	3,225,000	TNK－キラートマト	JOGO江古田店(東京)
	シャロン	3,113,800		
	ザンギエフ	2,902,500		
	シャドウガイスト	3,370,200		
	ガイル	3,213,700	CSTⓨ	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	バルログ	3,234,000	カエルの小便よりも下衆なGBなどに！爆田	えの木朝倉店(高知)
	ダルシム	3,110,500	G·CRUSH－ブロン	アイレン夢空間(岐阜)
	ガルダ	3,660,000	スト㊙NICEGUY	えの木朝倉店(高知)
	D.ダーク	3,360,200	先月締切日を知らんかっゴスペル京都Q入菱	
	リュウ	3,127,200	☆CAT'S－きみちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
	ほくと	3,096,600		
	春麗	3,101,800		
レイディアントシルバーガン	ステージ4	26,179,910	T³－WIZ	プレイスポットすーるぼん(東京)
	ステージ2	21,791,290		ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	ドルドレイ	2'40"54	HEK－417	プレイランドエフワン(宮城)
	アファームド・ザ・ストライカー	2'58"00	S－RAI	
エスプレイド	相模　祐介	37,334,660	YMN(×17)	ポールポジション(千葉)
	JB－5th	35,052,510	AMI	個人申請ゲームハート(愛知)
メタルスラッグ2		8,278,630	花咲幼稚園うめ組 梅ノ宮つばき㊕	個人申請ゲームストリートジョイ(東京)
とべ！ポリスターズ		641,060	CYR－BAD	個人申請You&You石神井店(東京)
セガラリー2	チャンピオンシップ	3'58"00	R.N	個人申請ゲームJOYプラザ(愛知)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		793,600	いけてる事を願います Y.E	グリーンプレイランド(岐阜)
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	ケン	9,392,100	DIL㊮	プレイシティキャロット松本店(長野)
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,041,900	よしたけ　ゆう	プレイランドエフワン(宮城)
ライデンファイターズ2	デスヘッダー	111,118,510	XRX－いしはらくん	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
	イレーザー	109,564,370		
アームドポリスバトライダー Bバージョン		27,666,490(上級)	あと100万は出る？LAOS－長田仙人	えの木朝倉店(高知)
プチカラット	うでだめしかんたん	3,649,690	前回比五十点㊈	トライアミューズメントタワー(東京)
Gダライアス	ミュー	36,642,140	STTⓗ	個人申請スペースゲームワールド(東京)
	ニュー	39,018,610	K.K氏に大感謝!! SAM	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
	クシー	34,291,050	T³－ムッシュ	アミューズメントフォーラムモア(東京)
	オミクロン	55,452,270	ROCKのみんなに感謝でし!! CRM－㊔	個人申請テクランドセガROCK(東京)
月華の剣士	ストーリーモード	7,422,200(使用キャラ 玄武の翁)	MTF－高下畑セイイチ	個人申請天満屋三原店ファミリーランド(広島)
バトルサーキット	ピンクオーストリッチ	47,683,600	MTF－高下畑セイイチ	個人申請Cサービス千歳船橋店(東京)
ウォーザード	ムクロ	4,833,600	ICBM－OGA城(練馬ムクロ)	タイトーイン002スタジアム(大阪)

☆獲得上位店

順位	店名	今月	合計
1	モンキーハウス本館(福岡)	5	16
2	トライアミューズメントタワー(東京)	4	9
2	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	4	9
2	ゲームスポットパスカル(岡山)	4	9
5	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)	3	8
6	ゲームプラザ(熊本)	2	7
6	GAME'S WiLL(京都)	5	7
8	3店が同☆数	－	6

ファイナルラウンドまで戦っているようです。次回集計あたりでほとんど終了してしまうのでしょうか。

スリルドライブは今回からコース別集計開始です。どのコースもトラックを使用してのタイムで、敵車をどこまで避けていけるかの勝負、ギアの5速をまったく使わないのが本物っぽい？

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2は2面スタート直後の人質をわざと助けないで、ボーナスエリアにいかないルートのほうが稼げるそうです。

3・30号では集計ミスが多発し、ご迷惑をおかけしました。まずストⅢとバトルガレッガは以前のスコアを更新していませんでした。今回掲載されているスコアが現時点で一番高いものです。

またストEX2のスカロマニアは集計漏れです、申し訳ありません。そして同号から集計を開始した上海真的武勇の古典上海のスコアは、パスワードを使用したものだということが発覚したので無効とさせていただきます。

2月21日現在 めざせハイスコア!!

AOUショー終了後、続々と新作ゲームが登場してくるはず！その中でハイスコア争いが熱くなりそうなのはどのタイトルになるか！

コスモランド ☆=0(5)
茨城県鹿嶋市宮中4－1－21 ☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(④番)	742,200	SHI	2 2
2	グラディウスⅣ(②番)	597,700	EASY	2 2
3	ガンバード2(アルカード)	1,295,100	EASY	2－3
4	ガンバード2(マリオン)	1,417,100	Y K	2－2
5	ガンバード2(タビア)	1,284,000	Y K	2 2
6	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	12,671,670	SHI	ALL
7	バトルガレッガ(ガイン)	13,704,690	EASY	ALL
8	バトルガレッガ(ミヤモト)	11,739,420	EASY	ALL
9	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	2,591,700	霜月 隆	ALL
10	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	2,051,200	EASY	ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆=0(55)
千葉県船橋市前原西2－15 16酒井ビル ☎(047)474－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	VJ	2,062,400	へっぽこVJ－TXR	ALL
2	バストアムーブ(カポエラ)	134,100	カポエラー	STAGE4
3	バストアムーブ(ショーティー)	73,500	ショーティー	STAGE3
4	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	1,176,900	SGL－B－NOR	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険(ミドラー)	1,265,900	SGL－B－NOR	ALL
6	ストリートファイターEX2(バルログ)	2,107,300	マニア様	ALL
7	ガンバード2(タビア)	650,800	SGL－B－NOR	1 6ボス
8	ガンバード2(マリオン)	1,545,900	マリオンBOOM	2 1
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆=0(162)
千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(047)485－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	スペースボンバー(バージョンA)	8,196,300	ごんⓂ	ALL (連)
2	スペースボンバー(バージョンB)	8,869,200	ごんⓂ	ALL (連)
3	ガンバード2(タビア)	1,257,800	ごんⓂ	2－2 (連)
4	ストリートファイターEX2(Dダーク)	2,506,300	END	ALL
5	ストリートファイターEX2(ザンギエフ)	2,203,200	YU－VA005	ALL
6	ビートマニアコンプリートMIX(インターネットランキング)	1,585	GIN☆	ALL コース3
7	パカパカパッション(スペシャル)	942,930	K・H	ALL
8	上海万里の長城(北京)	791,840	F5T	ALL
9	NBAプレイバイプレイ	162	F5T	ALL
10	餓狼伝説W.A.	7′41″06	ごんⓂ	ALL キム・カッファン

ゲームコーナー・ヤングパレス ☆=8(43)
千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(0470)93－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO3(ユーニ)	6,337,700	江藤 恵	ALL (連) ノーマルモード
★	ストリートファイターZERO3(ダン)	5,916,000	ザ⑪キラーヘボイ トマト氏承認	ALL X－SM ノーマルモード
3	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	3,363,500	ザ⑪キラートマト(タンタンメン大盛)	ALL (連) ラスミス
4	ストリートファイターⅢ(ネクロ)	5,436,300	ぼーず(マーボー丼)	ALL (連)
☆	ジョジョの奇妙な冒険	4,623,400	ジョジョの奇妙なナス HARD－UKY	ALL D×6 (連) (承太郎)
☆	ジョジョの奇妙な冒険	4,265,000	痛快TORATORA行進曲	ALL D×5 (連) (花京院)
7	ジョジョの奇妙な冒険	3,466,700	HARD－M・H(ストⅢにラブ)	ALL (連) (アヴドゥル)
8	ジョジョの奇妙な冒険	1,359,400	ザンドアール茶柱	ALL ALLⓅ (連) D×4(影ディオ)
9	グラディウスⅣ	1,235,900	HARD 茶力柱	2 7 2WAY (連)付
☆	月華の剣士2(ノーマルモード)	2,729,700	イチダント茶柱	ALL 斬鉄－

ゲーム・ソニックビーム ☆=0(8)
千葉県松戸市松戸1172－1 ☎(047)360－2008

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレボリューション(インターネットVer.)	256,882,600	一応、自己ベスト。CHA ちゃま)	HARD ダ ヒシー(ワー
2	パカパカパッション	1,201,490	会長 INAPPA	XL以外、全片手
3	パズルDEボーリング	461,200	鈴木 美鈴	ALL ぱずる いーじー アクア
4	パズループ(ステージモード)	79,997,050	ZAC－Ristar	ALL
5	パズループ(とことんモード)	1,386,000	ZAC－Ristar	ALL
6	てんこもりシューティング(初級)	930,810	D－K	残2、連なし
7	てんこもりシューティング(中級)	1,885,890	D－K	残2、連なし
8	てんこもりシューティング(上級)	2,977,820	MOL= CKDF=ふるえんも	ALL 連無し ノーミス
9	パイロットキッズ	5,953,700	TWT－説教 ZAC Rstar	2－3 要説教 1P側 ジェフ
10	ライデンファイターズJET	156,645,374	ダメシューター K K	裏ALL3 残×0 フェアリー

プレイランド・エフワン ☆=2(98)
宮城県仙台市青葉区中央2－6－6タベイビルB1 ☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(タビア)	3,167,200	リトルティンコ	ALL (連)
2	ガンバード2(ヘイコブ)	2,074,100	いのうえなり太	2－7 (連)
3	ガンバード2(マリオン)	1,905,600	まだまだ無毛。	2－6 (連)
4	月華の剣士2(ノーマルモード、響)	1,563,800	KAZ	ALL
5	弾銃フィーバロン(タイムアタック、魚)	2,455,870	DJバトラーQ(お師匠)	ALL (連)
6	ストライカーズ1945Ⅱ(P－38)	2,809,200	FEA－TND	ALL (連)
7	Gダライアス(クシー)	34,096,250	ENK－CHEAP RIJ	ALL ラス面 ためすぎ 512×2
8	怒首領蜂(A－L)	609,034,130	100 万オメテトウまくれおやじ30	ALL 残×3
9	怒首領蜂(C－S)	635,828,060	DJバトラーJ(ジョニー)	ALL 残×0
10	D&DⓇT.O.D.(ファイター)	1,154,953	KOT－314	ALL×4

モンテカルロ ☆=1(37)
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	4,262,400	魔B党－おしょう	ALL (連)
2	ジョジョの奇妙な冒険(DIO)	3,485,100	FAG	ALL P・3 DIOスタンド有
3	ジョジョの奇妙な冒険(影DIO)	1,374,300	BIG－D－HOMMA	ALL (連) ディオスタンド無
4	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	1,964,400	MOG MOG	ALL
☆	パワーストーン	8′56″28	魔B党－おしょう	ALL シャーク
6	餓狼伝説W.A.	3′50″15	魔B党－おしょう	ALL ライデン
7	パカパカパッション	1,058,960	デビルオグラin稲中	ALL スペシャル 全曲ドラム
8	てんこもりシューティング(初級コース)	915,120	DJたに丸	ALL
9	VJ	1,980,200	VJたに蔵	ALL LIVEモード
10	三国戦紀	222,900	DJたにるる	二面？ ちょううん

トミームナコ ☆=1(33)
群馬県高崎市本町3－69 ☎(027)325－2906

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険	3,803,800	PERFECT 1オチ(アホ)	ALL (連) アヴドゥル
2	ジョジョの奇妙な冒険	2,986,700	PERFECT 1オチ(バカ)	ALL テーボ
3	ジョジョの奇妙な冒険	2,295,900	PERFECT 1オチ(カス)	ALL (連) チャカ
☆	ジョジョの奇妙な冒険	1,486,000	あきちゃった♡	ALL (連) 影ディオ
5	ファイティングレイヤー	2,632,000	ファイティングレイヤー入荷祝	ALL (連) ホン
6	ファイティングレイヤー	1,671,700	ダークドレアム作るほうが大変でした。	ALL (連) カプリッチョ
7	ファイティングレイヤー	1,580,700	2部降格であるんですか？	ALL ジョ
8	ファイティングレイヤー	1,430,700		ALL (連) エージェックス
9	ファイティングレイヤー	1,232,900	TSJ－TSJ	ALL ツン
10	ファイティングレイヤー	1,203,200	やっぱり明日香ちゃん by穴クラとのまくん	ALL ジャース

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(23)
栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F ☎(028)634－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(ファン、ソンギョン)	2′04″47	「自動車部長」AMI	1コイン ALL
2	てんこもりシューティング(初級)	917,740	UWM	1コイン ALL ノーミス (連)
3	てんこもりシューティング(中級)	1,786,850	パパンニせ さらば ハイテクお疲れさよ	1コイン ALL ノーミス
4	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローモード、ベルシオン)	2,369,400	UWM	1コイン ALL
5	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローモード、ボン)	2,367,700	UWM	1コイン ALL
6	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローモード、轟雷)	2,203,000	としどー♡	1コイン ALL
7	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローモードキカイオー)	2,276,900	UWM	1コイン ALL
8	ストリートファイターZERO3(さくら)	2,823,900	"こんなもんだね"SPT	1コイン ALL コンプリートALL
9	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	1,178,400	MB、HD へたくそ	1コイン ALL EXステージ有
10	ストリートファイターEX2(ザンギエフ)	1,176,200	バレンタインのチョコの数、5個 HID	1コイン ALL EXステージ有

ゲームプラザ・ヴィクトリア ☆=3(57)
北海道札幌市南区澄川4条3－3－11 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション(スペシャル)	1,119,000	みや	ALL ド・ド・ギ・シ
2	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	2,500,500	ショウ＝ザマ	ALL
3	ファイティングレイヤー(ブレア)	1,152,100	Y－M	ALL
4	ファイティングレイヤー(鉄雄)	850,300	TER	ALL
☆	スターソルジャー バニシングアース	523,958,729	DKN	ALL赤 104 2%
6	月華の剣士2(斬鉄)	2,269,000	ボウイ	ALL ㋕
7	月華の剣士2(守矢)	1,761,400	ボウイ	ALL ㋕
8	ストリートファイターZERO3(ケン－Z)	2,298,500	龍王	ALL
9	テトリス ザ・グランドマスター	11′21″66	はあはあマン	ALL GM
10	上海万里の長城(北京)	796,210	TER	ALL

ファンタジーゾーン夢らんど ☆=0(4)
北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53－5332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	2,446,200	YUYA	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	2,118,300	Q	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(ミドラー)	2,075,600	YUYA	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	1,755,600	ペケ【TSK】	ALL
5	餓狼伝説W.A.(ビリー)	3′27″43	さすらいの糖胡芦	ALL
6	パカパカパッション	1,032,100	福耳TON	スペシャル
7	ファイティングレイヤー(ホン)	2,316,700	さすらいの糖胡芦	ALL
8	ファイティングレイヤー(シャン)	1,497,200	お米屋さん	ALL
9	ソウルキャリバー(リザードマン)	1′23″30	SHADOW	ALL ㊂58秒
10	月華の剣士2(ノーマルモード)	2,060,700	さすらいの糖胡芦	ALL 玄武の翁

レタス702 ☆=1(1)
北海道札幌市北区北7条西2－15－1 TMビル1F ☎(011)737－6165

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,298,580	OSC－札幌支部長 クッキー	ALL 97 95－97－97
☆	シューティングスター2(トーイ)	27,197,400	T K K 会 ストロング説教	ALL 海ルート
3	テトリス ザ・グランドマスター	11′01″53	はあはあマン	ALL GM
4	ガンバード2(タビア)	1,593,500	東京から帰って来るなり㊤氏に説教される人	2－5 (連)
5	ガンバード2(バルピロ)	1,378,500	ナイスボム隊見習い (連)会ATS	2－4 (連)
6	ガンバード2(アルカード)	1,375,600	今井氏とキック合戦(連)	2 3 (連)
7	ソウルキャリバー(ロック)	1′42″41	OSC OLE 雲海支部	ALL
8	鉄拳3(ニーナ)	1′17″66	ZZZ	ALL ㊮1′03 13秒落ち
9	バトルガレッガ(フライングバロン)	11,334,170	BREM－SHL さんの弟子(希望)	ALL (連)
10	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	15,545,340	へっぽこH F	ALL (連)

ゲームセンター・ドリーム ☆=0(49)
宮城県仙台市青葉区中央2－1－17東四ビルB1 ☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,456,568	俺様がタイムアタックなどやるわけがない。	魚太郎 1997人
2	ライデンファイターズJET(スレイブ)	131,763,928	Xing－Kuw T.B	ALL3 連付 裏ラス有
3	エスプレイド(J－B 5th)	24,151,850	BD CRS	ALL
4	ソウルキャリバー(コシミツ)	2′09″20	FEMC 和泉	ALL
5	ソウルキャリバー(ミツルギ)	1′35″94	祝 表紙 CLUB	ALL
6	ガンバード2(バルピロ)	1,840,000	バルピロパンツ ネオン管×3	2－5 連付
7	ガンバード2(ヘイコブ)	1,183,000	ヘイ、こぶ茶デブー。	2－1 連付 C
8	ガンバード2(マリオン)	1,797,300	爆乳レオン	2 4 連付 F I
9	ガンバード2(タビア)	1,326,400	タビア道連れ世は情け。	2 2 連付 S S
10	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	2,317,500	ノッチ、一発、留年 単位3、ジャンプ。	2 7 連付 S

G'ーModel神保町店 ☆=0（2）
東京都千代田区神田神保町１−26　☎(03)3293−9349

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スペースボンバーVer.B	11,079,400	ヒラリー愛してるよ！ V·T−KAK	残×2 ALL 復帰第一戦
2	ガンバード2 (タビア)	849,600	V·T−KAK	サトウ君で死亡！
3	ネオジオカップ'98 (ブラジル)	+17	TAM−毒猿	
4	餓狼伝説スペシャル (ギース)	1,372,400	はなびやーん研 TAM−毒猿	
5	ワールドヒーローズ (ディオ)	7,274,900	祝 卒業か？ TAM 毒猿	
6	ワールドヒーローズ (フウマ)	5,625,200	誰かきてぇ TAM−毒猿	
7	ワールドヒーローズ (ハンゾウ)	6,199,500	インフレパワー使用 TAM−毒猿	
8	ワールドヒーローズ (キッド)	5,794,600	ダメクーポン常備店 TAM−毒猿	
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆−1 (79)
東京都豊島区西池袋１−22−４　☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ガンバード2 (マリオン)	3,666,900	H.K	ALL 残×3 B×7
2	ファイティングレイヤー (ホン)	2,472,100	TTM	ALL 青ランスナイトなし
3	月華の剣士2 (斬鉄)	1,943,800	MIU	ALL 剣質 力
4	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	1,898,900	MIU	ALL DEATH13有
5	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	1,111,100	オフオフこきと	ALL
6	バカバカパッション	1,023,960	るたまあ♡ぐふぐふ♡	ALL スペシャル
7	餓狼伝説W A	7′42″70	浜丘麻矢	ALL 舞
8	パワーストーン	21′10″29	末永永	ALL あやめ
9				
10				

ポールポジション ☆−1（7）
千葉県千葉市中央区春日２−25−５　三央第一ビルＢ１　☎(043)203−1057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (4番装備)	864,400	もったいね〜っスVEG	2−5 1周目死にまくり
2	グラディウスⅣ (6番装備)	833,200	CSA−An	2−5
★	エスプレイド (相模祐介)	37,334,660	YMN(X17)	ALL 残〜×6
4	エスプレイド (J−B 5th)	32,446,600	はるはるはるHAL?	ALL 残〜×5
5	エスプレイド (美作いろり)	36,986,750	TAC そこっまんじゅう	ALL 残〜×5
6	怒首領蜂 (C·ショット強化)	446,845,990	しむのみのむし	ALL 674Hit 残0 C S
7	怒首領蜂 (C レーザー強化)	434,198,950	NAO	ALL 674Hit 残0 C L
8	テトリス·ザ·グランドマスター	10′17″30	T J!	どうでしょうpts (GM)
9	パズループ (ステージモード)	94,610,960	説教 ZAC Ristar	ALL 説教なし もうちょい
★	スタースィープ (ストーリーモード)	1′39″4	説教 ZAC−Ristar	ALL 寸止めじゃないです

タイトーイン町田店 ☆=0 (278)
東京都町田市原町田６−14−８　☎(042)728−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	4,793,000	CYR KS −WARRIOR	ALL 負けたらモヒカン
2	ジョジョの奇妙な冒険 (影DIO㊤)	1,317,500	FGM−よっしいV	ALL 負けたらモリマン
3	ジョジョの奇妙な冒険 (チャカ㊤)	1,359,400	FGM−もっひいW	ALL 負けたらモリソヴァ
4	ストリートファイターZERO3 (ケン㊤)	6,843,600	TIM−卍丸 (タイトーインモヒカン)	ALL 負けたらバリカン
★	ストリートファイターⅢ (ケン㊤)	6,427,000	PYO	ALL 負けたらペリカン
6	ストリートファイターⅢ (オロ㊤)	6,781,700	緊R場し断結く担下 急氏合ま髪果わ当さ	ALL 負けたらアフロ
7	19XX (震電)	1,216,900	告の〝す式をしAい 知イ彼゜を本くS゜	ALL 負けたらアポロ
8	ナムコクラシックvol.1 (ギャラガアレンジ㊤)	1,398,840	！ギまつ行紙よM 今ーモさいご当ま	ALL 負けたらアムロ
9	ナムコクラシックvol.1 (マッピーオリジナル㊤)	63,510	ちがヒまま確で中 の負カしす念入	8面 負けたら奈美恵
10	ボンバーマン	12,800	Wけンて゜のコ運同 Aたには 上ア絡〜	4面 安室出産おめでとう！

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=6 (333)
東京都豊島区巣鴨１−15−１ミヤタビルＢ１＆Ｂ２　☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	てんこもりシューティング (初級)	935,770	不良社員M S	ALL
2	てんこもりシューティング (上級)	2,778,170	ISO	ALL 連付ノーミス
3	ガンバード2 (アルカード)	2,521,900	ZBL−らじあめ	ALL 連付 残0 BO 10×0
☆	ガンバード2 (バルピロ)	2,275,400	ISO	2−7 連付
5	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	4,585,000	MFC− 星白金あつし夫㊇	ALL 連付 D×6 10×3落ち
6	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	4,359,600	徳川 綱吉	ALL 連付
7	月華の剣士2 (斬鉄)	2,680,900	誤植が全てでいいな 誤植られ隊NTS㊄	ALL 連付 同付
8	ファイティングレイヤー (雪丹)	2,655,000	あみ	ALL 連付 同付
9	ファイティングレイヤー (シャン)	1,813,700	DNB	ALL 連付 同付
10	ファイティングレイヤー (鉄雄)	1,807,700	私もやられ隊？ SRP−こまつゆ	ALL 連付 同付

熊谷＆柏ガリバー ☆=１(40)
埼玉県熊谷市筑波２−49熊谷駅前ビル１F&B１　☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレボリューション (MANIAC)	305,388,500	SNT	インターネットランキングVer
2	ダンスダンスレボリューション (ANOTHER)	393,648,200	SNT	ALLコンボ インターネットランキングVer
3	ダンスダンスレボリューション (BASIC)	284,994,000	IQ?	ALLコンボ インターネットランキングVer
4	スリルドライブ (USA)	3′32″72	JKR アザーカーうざいよ	PRO (MT) 100点
5	レイディアントシルバーガン	20,116,990	IRD−ZKP	ALL 2面ルート
6	Gダライアス (oゾーン)	53,886,150	IRD−ZKP	ALL ㊤
7	Gダライアス (vゾーン)	38,333,440	すげー疲れた AMIGO J·K	ALL ㊤
8	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	2,208,600	熊谷に上陸 CF−遠征 SSS	㊤ 2−7
9	ガンバード2 (マリオン)	1,519,600	たぶん奇跡 D G	㊤ 2−5
10	月華の剣士2 (天野)	1,236,100	MTO	ALL

ゲームコーナー・フジ ☆−1 (308)
東京都葛飾区新小岩１−50−８　☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 (デーボ)	3,578,200	Mr.X	ALL ㊤·㊥付
2	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	2,923,900	灰色	ALL ㊤·㊥付
☆	ジョジョの奇妙な冒険 (アンッシー)	2,851,800	剣匠イザナム	ALL ㊤·㊥付 1本落ち
4	ジョジョの奇妙な冒険 (DIO)	2,115,400	臆我 昇	ALL ㊤·㊥付
5	ジョジョの奇妙な冒険 (チャカ)	2,006,800	マスかき二太夫	ALL ㊤·㊥付
6	ジョジョの奇妙な冒険 (影DIO)	1,393,400	剣匠イザナム	ALL㊇ ㊤·㊥付 ALLファイナル
7	月華の剣士2 (斬鉄)	1,860,200	三島 京	ALL ㊤·㊥付
8	餓狼伝説W.A. (ライデン)	5′08″21	スペルマレス㊙さん	ALL ㊤なし、㊥付
9				
10				

TiLT神保町 ☆1−(435)
東京都千代田区神田神保町２−14−４　☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2 (アルカード)	2,858,700	ビート猪木くん	ALL ㊤ 残0B1
2	ガンバード2 (ヘイコブ)	2,692,900	GARY	ALL ㊤ 残0B2
3	ガンバード2 (マリオン)	2,259,100	あとちょっと	2−7 ㊤
4	レイクライシス (WR−01R)	16,538,810	久々に来ました XRX−ゆのっぴい	ALL MAP3
5	てんこもりシューティング (初級)	925,860	ZBL−らじあめ	ALL ㊤
6	てんこもりシューティング (中級)	1,839,690	SRD	ALL ㊤
7	ストリートファイターZERO3 (ケン)	2,846,300	DATURA	ALL 1ミス V−ISM
8	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	2,575,700	DATURA	ALL V−ISM
9	ストリートファイターZERO3 (ゴウキ)	2,671,900	DATURA	ALL 1ミス V−ISM
10	コナミ80'Sアーケードギャラリー (スクランブル)	125,830	SPD	5−3

ゲームプラザ・コトブキ ☆=0 (10)
埼玉県浦和市白幡５−１−28　☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テトリス·ザ·グランドマスター	12′09″78	SPD−Y.I	ランク S9
2	ストリートファイターEX2 (ケン)	2,394,000	ふがく	ALL ㊤
3	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	2,329,300	のび	ALL ㊤ ガルダ落
4	ストリートファイターEX2 (リュウ)	2,313,200	ふがく	ALL ㊤
5	月華の剣士2 (斬鉄)	1,322,400		ALL
6	月華の剣士2 (守矢)	1,124,900		ALL
7	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	1,912,600		ALL
8	グラディウスⅣ (G2C 4番装備)	347,700	ふがく	1−6
9				
10				

ジョイフルランド日ノ丸狛江店 ☆=2(2)
東京都狛江市和泉1-29-21 ☎(03)3489-6074

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルル)	27,093,410	約束を忘れないナイスガイ 今井	ALL
2	グラディウスⅣ(6番)	1,478,400	T³-WIZ	⑧3-2
3	グラディウスⅣ(2番)	1,338,700	星白金-HIR	⑧3-2
4	ダンスダンスレボリューション(ハード)	297,468,200	Mr.[illegible]	ALL COMBO
5	ダンスダンスレボリューション(アナザー)	400,814,400	金澤塾塾長 2ndもがんばってね	ALL COMBO
☆	ダンスダンスレボリューション(マニアック)	329,638,000	JOO でも年だから無理しないでね	ALL COMBO
7	ダンスダンスレボリューション(ダブル)	309,507,700	まらさし君 やっぱりうまいです	ALL COMBO
8	ダンスダンスレボリューション(アナザーダブル)	249,058,900	ケンイチさんでも大会ドタキャンです。	ALL COMBO
9				
10				

ゲームセンター・ポパイ
東京都足立区綾瀬4-9-31 ☎(03)3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイロットキッズ	2,669,500	TOS	ST-6 エマ(2P)
2	てんこもりシューティング	1,739,420	KNIM	ALL 中級
3	グラディウスⅣ	363,800	MND COTTON100%	ST-8 G4Bタイプ
4	ガンバード2	1,879,100	MND COTTON100%	クビア 2-5
5	スペースボンバーVer.B	8,086,300	K・U	ALL
6	エスプレイド	31,505,610	K・U	ALL 美作いろり
7	ビートマニアコンプリートMIX	632,885	TAK・零式	ALL ハードモード
8	パカパカパッション	991,630	STP	ALL スペシャル ドラム(全て)
9	ジョジョの奇妙な冒険	1,770,600	MND-COTTON100%	ALL 花京院 デス13あり
10	ストリートファイターZERO3	3,437,100	TSP	ALL キャミイ Z-ISM

中央プラザ鷺宮店
東京都中野区鷺宮3-19-15ダイアパレス1F ☎(03)3336-4048

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2	1,615,700	ツバメ	ALL 斬鉄 L4
2	月華の剣士2	1,595,700	さとちゃん	ALL 斬鉄 L4
3	月華の剣士2	1,590,300	ツバメ	ALL 斬鉄 L4
4	月華の剣士2	1,528,500	ツバメ	ラスボス 斬鉄 L4
5	月華の剣士2	1,165,100	タロウ	ALL 守矢 L4
6	月華の剣士2	23人斬り	さとちゃん	はぐれ忍者 L4
7	ジョジョの奇妙な冒険	471,200	CAP	アヴドゥル
8	餓狼伝説W.A.	9'22"58	AAA	ALL キム=カッファン
9	ガンバード2	143,100	A	1-2 タビア
10	バーチャストライカー2	+19	さとちゃん	ALL アルゼンチン ハード レベル

ゲーム倶楽部大船店 ☆=0(44)
神奈川県鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F ☎(0467)44-1963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(マリオン)	3,019,400	VMT-ABU	ALL 1周145万
2	ガンバード2(ハルヒロ)	1,980,700	[illegible]メロメロむ	2-6 [illegible] 10万×2
3	餓狼伝説W.A.(ビリー)	2'53"58	G M.C.やちょ	1cALL
4	ファイティングレイヤ(ジャニス)	1,902,800	[illegible]	ALL フロイ無し
5	テトリス・ザ・グランドマスター	10'46"73	[illegible] JIN	GM
6	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルル)	26,046,090	S.I氏また三茶に来てね 今井	ALL 4面947万 40万落ち
7	月華の剣士2(タイムアタック)	49人斬り	OSC・IY	鷲使用
8	ガンバード2(タビア)	1,224,600	RHF BBこっティーその[illegible]!!	2-1
9	ダンスダンスレボリューション(ハード)	172,110,100	DYM,ナM, K大君㊗ だよ	ビジネス バタフライ [illegible]×2
10	ダンスダンスレボリューション(アナザー)	193,433,400	公文のマイネルマックス	バタフライ ビジネス パラノイア ビジネス

P.C.立川店 ☆=1(14)
東京都立川市柴崎町3-3-9 ☎(042)524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス(WR-01R)	18,867,740	KRS-TTR	ALL
☆	レイクライシス(WR-02R)	20,562,400	俺の[illegible] Sexy Z	ALL
3	ガンバード2(アルカード)	3,412,200	G F店員	2周ALL 残×2 B×1
4	ガンバード2(ヘイコブ)	1,561,800	SYG 中野職	2-5
5	パカパカパッション	1,163,970	T³ ム・シ	ALL ドラム
6	エスプレイド(相模祐介)	35,487,760	BEF	ALL 残ライフ415
7	カオスヒート(リック)	7,202,480	BPP	ALL 90%
★	ファイナルファイト㊥(ハガー)	5,240,390	これまつ	ALL
★	ファイナルファイト㊥(コーディー)	4,920,330	やまけん氏と勝負希望 これまつ	ALL 3面124万 ラスボスまで395万
★	ファイナルファイト㊥(ガイ)	5,185,660	4649ノクダ連合 これまつ	ALL 3面136万 ラスボスまで420万

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆=1(31)
東京都杉並区下井草2-44-7長坂ビル1F ☎(03)3399-2155

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(G4A.5番装備)	1,449,100	よどさん。	3-3
2	グラディウスⅣ(G4B.6番装備)	1,516,900	T³-WiZ	3-2
3	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルル)	26,794,440	K.Kファンクラブ♡ ついでに㊥会	ALL
4	ショックトルーパーズ2ndスカッド(エンシェル)	21,008,250	[illegible]-T³-WZ	ALL
5	テトリス・ザ・グランドマスター	10'45"60	残金50円 byなぎぱんぐ	ALL グランドマスター
★	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	21,791,290	T³-WIZ	ALL㊥㊥
★	ストリートファイターZERO3(ロ ズ)	7,400,600	TNK 江藤雅美	ALL㊥
★	Gダライアス(ZONEv)	39,018,610	K.K氏に大感謝! SAM	ALL㊥ 512×1
9	Gダライアス(ZONEε)	34,089,270	L2A-大明神(来店記念だ!)	ALL㊥ 512×1
10	ビートマニアコンプリートMIX(HARD)	575,167	ハイ!チャック下げて!! SHC・ちくわ	バラード、ボサ、スペリチュアル、ファンク

ハイテク遊園ニュースター ☆=1(5)
山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(055)228-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	1,269,100	Y.E	1コインALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	948,300	MIK	1コインALL
3	メタルスラッグ2	4,035,570	[illegible]	6位で戦死
4	ストリートファイターZERO3(リュウ)	4,088,500	S.R.B.TA	ALL
5	[illegible](ノーマル)	838,616	TAZY	
6	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,088,000	牛山東横角田	2-6 ㊥付
7	ダンスダンスレボリューション(マニアック)	131,250,400	M	
8	ダンスダンスレボリューション(ハード)	300,992,200	JAM	
9	電車でGO!2 3000番台(山ノ手線205系)	314.5km	[illegible]	エクセレント3回 残220秒
10	電車でGO!2 3000番台(東海道207系)	280.5km	[illegible]	エクセレント2回

プレイスポットすーるぽん ☆=0(47)
東京都渋谷区渋谷1-27-1 ☎(03)3407-7313

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	26,179,910	T³-WIZ	ALL [illegible]
2	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	2,906,500	呉 涼香 V	ALL カイン86万 爪×4
3	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,298,300	JAG BD(びびびのびさん)	ALL カイン110万 T×6
4	鉄拳3(ポール・フェニックス)	57"86	まーちゃん早く帰って来てー!ムッシュ㊥	ALL ㊥㊥
★	餓狼伝説スペシャル(アンディー・ボガード)	2,725,000	CYCLONE NEC	ALL 2万×1落ち D×30
★	餓狼伝説スペシャル(ビッグ・ベアー)	2,728,000	SSC VAP	ALL 2万×1落ち D×32 ㊥㊥
★	餓狼伝説スペシャル(ヴォルフガング クラウザー)	2,818,600	HYAKU-KTL-UGF	ALL㊥ D×32 カイザー×23回㊥㊥
8	F1グランプリ(Bコース)	6'53"999	JAGドラ博士H.S(チョコ夫)	D.P=40
9	R-TYPE	2,415,000	4949ノクタ連合EZN おさは楽しくね!	[illegible]
★	ガンネイル	34,503,100	[illegible] ZBL NUR	ALL [illegible]

Jogo江古田店 ☆=1(177)
東京都練馬区旭丘1-71-10 ☎(03)3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO3(R・ミカ)	7,833,700	TNK-EXPO	ALL ㊥ ノーマルモード
★	ストリートファイターZERO3(さくら)	7,574,000	TNK EXPO 告白回避	ALL ㊥ ノーマルモード
★	ストリートファイターZERO3(かりん)	7,389,100	TNK 雅美	ALL ㊥ ノーマルモード
★	ストリートファイターZERO3(バイソン)	6,018,700	社会復帰不可能 木之本まいん	ALL ㊥ ノーマルモード
5	餓狼伝説W.A.(ビリー)	3'55"95	ハドリブな人	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険(ジョゼフ)	4,401,800	まえだあき♡	ALL ㊥
★	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	3,370,200	TNK-キラートマト	ALL ㊥
★	ストリートファイターEX2(ケン)	3,225,000	TNK-キラートマト	ALL ㊥
★	ストリートファイターEX2(シャロン)	3,113,800	TNK-キラートマト	ALL ㊥
★	ストリートファイターEX2(ザンキエフ)	2,902,500	TNK-キラートマト	ALL ㊥

夢空間ファンタジー ☆=0(18)
長野県茅野市ちの2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	845,390	[illegible]モン	ALL
2	餓狼伝説W.A.(ビリー)	3'12"78	あすたろふ	ALL
3	餓狼伝説W.A.(キム)	5'13"90	あすたろふ	ALL
4	餓狼伝説W.A.㊥(ギース)	5'43"61	るきふぇる	ALL
5	餓狼伝説W.A.(ノイアン)	6'27"86	あすたろふ	ALL
6	バーチャストライカーVer.99(ブルガリア)	+12	YLT	ALL
7	ジョジョの奇妙な冒険㊥(承太郎)	2,228,200	るきふぇる	ALL P×1落ち
8	ジョジョの奇妙な冒険(ミドラー)	1,109,300	MNR	ALL
9	バーチャストライカーVer.99(ベストゴール・クロアチア)	561	ようすけ	ラーメン食いてー
10	パカパカパッション	621,270	たけのこおかか	㊥-㊥-㊥-㊥

AMランド・ケンタゴン ☆=3(3)
東京都新宿区百人町1-10-7 ☎(03)5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ガンバード2(タビア)	4,430,400	SDD HPC DON	ALL 1周[illegible] 残×3 B×9
☆	ガンバード2(アルカード)	4,095,500	0.5秒前の時私 G・F店員	ALL 1周150万 残×3 B×7
3	レイクライシス(WR-01R)	18,226,520	IRD ONKEL E	ALL 全ボス有 MAP05 残×0
4	レイクライシス(WR-02R)	16,497,800	B級シューター山本	ALL 裏ボス有 MAP28 残×0
5	レイクライシス(WR-03)	19,952,730	IRD ONKEL E	ALL 裏ボス有 MAP03 残×0
6	ライデンファイターズJET(スレイフ・ジャッジ)	164,612,504	GP TAK	ALL
7	コナミ80'Sアーケードギャラリー(スーパーコブラ)	161,470	4649Z・Z	3-BASE(11)
8	パズループ(ステージモード)	67,045,750	井上のりお	ALL
9	ビートマニアコンプリートMIX(ハードモード)	720,373	フクダ	
10	テトリス・ザ・グランドマスター	10'54"88	DAB S	ALL LV999 グランドマスター

東京レジャーランド小岩店 ☆=3(27)
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎(03)5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー(ホン使用)	2,614,400	GSM ㊥	ALL
☆	ファイティングレイヤ(クレメンス使用)	1,076,600	KOS Q?CC団	ALL
3	ザ・ハウスオブザデッド2	140,040	TYO チョイ	ALL ボーナスなし 3000落ち
4	月華の剣士2(LEE使用)	771,500	KOS-K?CC団	ALL
5	月華の剣士2(鷲使用)	48人斬り	金髪の子猫	
6	パカパカパッション	1,071,420	KOS YS	ALL スペシャル
7	ファイティングレイヤー(エグゾダス)	1,369,400	KOS-J?CC団	ALL
8	サイキックフォース2012(刹那使用)	2'50"66	WFF	
9	餓狼伝説W.A.(鋼使用)	7'00"95	KOS-S?CC団	ALL
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆=1(54)
長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターⅢ2nd(ケン)	9,392,100	DIL㊥	ALL ㊥付
★	スペースボンバーVer.B	11,553,900	㊥おさる	ALL 残×2 あと5万
3	ライデンファイターズJET(ジャッジスピア)	165,910,940	Joupiuss v.R	ALL ㊥付 つながらん
4	ガンバード2(マリオン)	1,557,600	TAD	2-5 ㊥付
5	ガンバード2(タビア)	1,505,200	NKS-[illegible]	2-5 ㊥付
6	ガンバード2(アイン)	1,488,600	㊥おさる	2-5 ㊥付
7	ガンバード2(アルカード)	1,449,300	TAD	2-4 ㊥付
8	ガンバード2(ヘイコブ)	1,073,700	㊥おさる	2-2 ㊥付
9	エスプレイド(いろり)	22,060,120	MDU森澤(109)	ALL
10	月華の剣士2	44人斬り	MDU森澤(109)	ALL 鷲使用

AMフォーラム・モア ☆=2(4)
東京都新宿区新宿3-23-14 ☎(03)3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス(WR-01R)	18,434,060	IRD-2001-ONKEL㊥&㊥♥	真ALL 残0 残機演しあり
2	ガンバード2(マリオン)	1,964,400	SYG・中野職二	2-6 けい㊥
3	弾銃フィーバロン	9,317,343	お絵描き大好き SAMだ!!	ALL 残0 魚太郎
4	パカパカパッション	1,232,510	藤田康文	1ドラム 2ドラム 3ギター 4ドラム
5	パズループ(ステージモード)	79,168,560	つながってるときにつなげろよ!!	ALL 師匠のお言葉
6	パズループ(とことんモード)	1,270,310	つながるまでやるんよ!!	ALL 教祖のお言葉
★	Gダライアス(εゾーン)	34,291,050	T³-ムッシュ㊥	ALL ㊥ 512×3
8	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	16,378,860	GP-10TAK留守	ALL スネイル㊥ 5面1123万
9	バトルガレッガ(ボーナム)	16,027,140	調理師	ALL㊥付 最198万 5面1110万
10	ダンスダンスレボリューション(アナザー・シングル)	400,907,400	YSK 与作	アナザー

トライアミューズメントタワー ☆=9(71)
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎(03)5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(6番)	1,241,800	コエモン	3-2NTCパンザイ
☆	パズループ(ステージモード)	102,547,350	説教ZAC-Ristar	ALL つながってるときにつながりました
3	パズループ(とことんモード)	1,610,680	説教ZAC-Ristar	ALL 説教なし(上も)
4	ビートマニアコンプリートMIX(ハード)	794,196	ぷりてぃーうぃっちーどれみっちー㊥	ヒップホップ→80'S→レイヴ2→ワグル
☆	ビートマニアコンプリートMIX(コース1)	1,759	HIBI	ハードハウス40落ち
☆	ビートマニアコンプリートMIX(コース2)	2,129	ALPHA㊥機械代表	
7	ビートマニアコンプリートMIX(コース3)	1,804	M-f	高速光らない
8	レイクライシス(WR-03)	19,443,830	Holino	ALL まだまだ稼げるでしょう [illegible]
9	ガンバード2(バルピロ)	2,075,200	まる343	2-7 ㊥
★	電車でGO!2 3000番台	419.5km	とり	東海道207系 98点 300秒E×9回

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10　（1/11～2/21集計）

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ジョジョの奇妙な冒険	713	カプコン
2	–	ビートマニアcompleteMIX	454	コナミ
3	7	バーチャストライカー2VERSION'99	397	セガ
4	–	グラディウスⅣ	338	コナミ
5	3	ストリートファイターZERO3	306	カプコン
6	8	ダンスダンスレボリューション	259	コナミ
7	2	月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	251	SNK
8	–	餓狼伝説WILD AMBITION	200	SNK
9	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	197	SNK
10	9	パカパカパッション	176	ナムコ

順位	ゲーム名	得点
11位	ガンバード2	173
12位	ガントレットレジェンド	116
13位	DDR2ndMIX	111
14位	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	94
15位	バーチャファイター3tb	92

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ジョジョの奇妙な冒険	688	カプコン
2	5	バーチャストライカー2VERSION'99	482	セガ
3	–	ビートマニアcompleteMIX	474	コナミ
4	2	ストリートファイターZERO3	280	カプコン
5	4	月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	238	SNK
6	9	ダンスダンスレボリューション	236	コナミ
7	–	グラディウスⅣ	223	コナミ
8	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	183	SNK
9	–	餓狼伝説WILD AMBITION	177	SNK
10	10	パカパカパッション	150	ナムコ

順位	ゲーム名	得点
11位	バーチャファイター3tb	138
12位	ガンバード2	114
13位	ガントレットレジェンド	112
13位	バーチャストライカー2 VERSION'98	112
15位	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	106

ジョジョ首位を守る

対戦ゲームに迫るビーマニコンプリート

今月もカプコンの対戦格闘、ジョジョの奇妙な冒険が1位を維持しました。1人用プレイでも人気があります。それはやはりキャラクター性と、それを生かしたゲーム性になっているからでしょう。

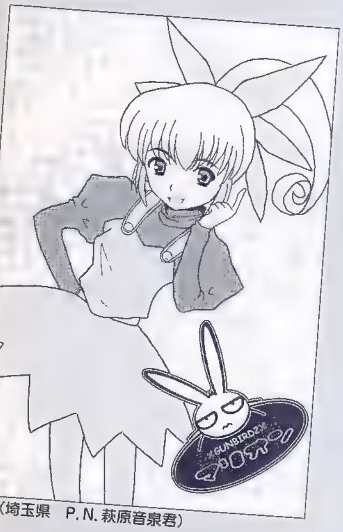
一方今月の新製品で上位に来たのは、コナミのビートマニアcompleteMIXです。ビーマニの集大成というべきもので、マニアより一般人にとっつきやすい工夫がされています。ちょうど家庭用で練習したプレイヤーがやり始めた時期でもあり、二重構造の人気が爆発しました。

新作は曲者ぞろい

人気4位には、コナミのグラディウスⅣが入ってきました。基板の値段が高く、古典的な横シューということで出回りは今一歩でした。

ゲーム内容は、復活が難しかったり、植物のツルや泡にやられるとかなりがっくりくるという今風でない内容。しかしゲーム的な面白さもシリーズ共通で残っており、リピート性が高くなっています。マニアがついてくれた店では成功しているようです。

SNKの新作、餓狼伝説WILD AMBITIONもランキングに入ってきました。



（埼玉県　P.N.萩原音泉君）

ハイパーネオジオ64のポリゴン格闘で、同じポリゴンのサムライシリーズよりレスポンスが向上していて操作的には違和感のない作りになっています。ヒートゲージシステムも考えられた斬新なシステムで、死角のない仕上がりです。

しかし、実際にはプレイヤーのつきかたは今一歩のようです。一番大きな要因は、SNKファンはポリゴンの画面自体があまり好きでない人が多いということでしょう。本来はわかりやすいのですが、SNKプレイヤー以外はなかなか手を出しにくいようです。

一方アタリのガントレットレジェンドは、プレイヤーをかなり選ぶゲーム。ゲーム的には非常に魅力もあるのですが、プレイを重ねないと成長しないシステムを敬遠している人も多いようです。結局レベルが上がったときにもっと長く遊べないと、プレイヤー層が広がらない感があります。

来月は新製品の谷間になりそうです。そんな中、クレイジータクシー（セガ）に期待がかかります。

（石井ぜんじ）

ハイテクエンタテインメント・アーサー　☆0＝(28)

長野県飯山市大字飯山本町1169　☎(0269)62－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ ウス オブ ザ デッド2	109,530	T O	1コインALL 撤去になりました。
2	ガンバード2（マリオン）	1,072,900	AMP　天野	2－1 ㊤ 持込基板
3	ガンバード2（タビア）	1,314,900	AOM	2－2 ㊤ 持込基板
4	ガンバ ード2（アイン）	1,156,500	AOM	2 2 ㊤ 持込基板
5	ストライカ ズ1945Ⅱ（疾風）	1,335,800	Jack A	2 1 ㊤
6	セガ ー2（初級）	2'40"39	田中くん（ ークバク ）	ブジョーMT 完走
7	スト ートファイターEX2（ハヤテ）	3,148,600	カンス キ ル（ジ クバク ）	ALL ㊤
8	スト ートファイタ ZERO3（さくら、本気モード）	4,348,000	MAD	ALL
9	グ ディウスⅣ（G2A.2番装備）	531,100	ジィィィィィィィク バァァァァァァクノ	1 9 ㊤1 30の ス コア もうやらん
10				

グリーン・プレイランド　☆＝0（7）

岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ザ キング オブ ファイターズ'98（裏社、大門、チャン）	793,600	けてることを願います Y E	1C ALL
2	デッドオアアライブ++（ノーマル）	1'38"55	あと 3秒 ？限度近いどころか20秒RY	1C ALL ゲンフ 使用
3	デッドオアアライブ++（バースト）	1'42"05	はみえてるんだ と結局そんなものRY	1C ALL ゲンフー使用
4	パカパカパッション（練習）	70,570	ECG	1C ALL
5	パカパカパッション（スタンダード）	299,560	DAN	1C ALL
6	パカパカパッション（スペシャル）	1,091,190	DAN	1C ALL
7	てんこもりシューティング（初級）	882,850	JJN	1C ALL
8	てんこもりシューティング（中級）	1,820,560	JJN	1C ALL
9				
10				

アイリン夢空間　☆－5（483）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（4番、フォースフィールド）	1,232,900	☆CATS さみちゃん	3－2 ㊤
2	グラディウスⅣ（5番、フォースフィールド）	1,053,300	初1周クリアと	2－7 ㊤
3	グラディウスⅣ（6番、フォースフィールド）	1,113,700	棒太卒業おめでとう Ⓜ	2 6 ㊤
4	グラディウスⅣ（2番、フォースフィールド）	444,400	風車、抜けられません（E）	7面 ㊤
★	ソウルキャリバー（ロック）	1'00"29	☆CATS	ALL ㊤㊂
★	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'05"65	☆CATS－とき坊	ALL ㊤㊂
★	ソウルキャリバー（ジーク）	1'07"64	猫汁100%	ALL ㊤㊂
★	ソウルキャリバー（ヴォルド）	1'07"92	☆CATS	ALL ㊤㊂
★	ソウルキャリバー（ミツルギ）	1'15"95	NRT	ALL ㊤㊂
★	ソウルキャリバー（キリク）	1'22"90	HRS	ALL ㊤㊂

オレンジハットとなみ　☆＝0（2）

富山県砺波市新又147－1　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ	516,200	TOK	2 2 TYPE2 F F
2	バトルガレッガ（Gバード）	9,883,130	ZIT	ラスボス
3	ブレイジングスター（ウィンディナ）	58,237,220	いたくら	ALL アイテム800
4	ファイティングレイヤー（SE雪舟）	1,230,100	M T	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	2,131,200	M T	ALL パ フェクト
6	ダイナマイト刑事（ブルーノ）	223,610	H・T	ALL
7	パズループ	164,690	ASKI	LV 79
8	デッドオアアライブ++（レイファン）	3'14"16	DO－1	ALL
9	VJ	1,646,400	SKD	ALL
10	三国戦記（馬超）	1,672,410	AGF	ラスト面！

扇ケ丘レジャーセンター　☆＝9（292）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(076)246－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン	15'54"14	IKD GON恥林	ALL ガンロック
2	ファイティングレイヤー（鉄雄）	1,707,800	チャイナぼう	ALL ㊤
☆	ファイティングレイヤー（ジョー）	1,742,600	T Cue－KOS 手抜き1	ALL ㊤
☆	ファイティングレイヤー（ジグジッド）	1,793,900	T Cue－KOS 手抜き2	ALL ㊤
☆	ファイティングレイヤー（シャン）	1,974,200	China Bou つながらんやっきね	ALL ㊤
6	ファイティングレイヤー（ブンア）	2,124,600	ドザエ PON	ALL ㊤
7	ジョジョの奇妙な冒険（影ディオ）	982,300	はだかのたいしょう	ALL ㊤ ㊙
8	ジョジョの奇妙な冒険（チャカ）	1,889,800	ジャスティスな男	ALL ㊤ ㊙
9	ジョジョの奇妙な冒険（ディオ）	2,931,300	China Bou 運やね運もうやらん？	ALL ㊤ ㊙
10	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	3,608,400	T Cue－KOS10日じゃつながらん	ALL ㊤ ㊙

ジャスコ川西店プレイランド ☆=5 (25)

兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルル)	24,848,610	JKP－ACE	ALL ラスボス自爆
2	ショックトルーパーズ2ndスカッド(トーイ)	24,291,700	JKP－ACE	ALL 4面妥協
☆	ショックトルーパーズ2ndスカッド(エンジェル)	21,672,800	JKP－ACE	ALL
☆	ショックトルーパーズ2ndスカッド(レオン)	21,109,510	JKP－ACE	ALL ボロボロ
5	ゼロガンナー エキスパートコース	1,664,900	[illegible]JKP STF [illegible]	ALL 残3 [illegible] ISX
6	ジョジョの奇妙な冒険(ポルナレフ)	2,626,200	BBC.気合と根性と念力(某帯国)	ALL P×7
7	ファイティングレイヤー(ホン)	1,892,700	K.H	ALL
8	ファイティングレイヤー(ラン)	1,442,900	JKP－IVA トヨカズ	ALL
9	ファイティングレイヤー(鉄雄)	1,397,700	JKP－うえぽん	ALL
10	ティンクルスタースプライツ(ティル)	2,423,210	H.Uくん	ALL

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=0 (9)

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F ☎(0727)62－6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(マリオン)	1,897,000	ガンマに来られるのもあと1ヶ月かぁ・	2－6
2	ガンバード2(バルピロ)	1,411,900	nWo(健介)MTG	2－3
3	ガンバード2(アイン)	1,621,300	戦力90%ダウン予定	2－3
4	ジョジョの奇妙な冒険(ポルナレフ)	2,622,400	TOM	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	2,243,300	TOM	ALL
6	ショックトルーパーズ2ndスカッド	23,030,020	JKP－ACE	ALL 落ちまくり
7	ライデンファイターズJET(スレイプ)	149,324,172	反射神経ゼロ 未来少年コナン2世	ALL
8	ライデンファイターズJET(イクシオン)	138,570,692	反射神経ゼロ 未来少年コナン2世	ALL
9	閃激ストライカー	429,319,400		7－3
10	キャメルトライ(エキスパート)	3'36"7	CAM	ALL

遊ingポイント・セオラ ☆=2 (8)

滋賀県草津市大路1－7－12 ☎(077)562－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	テトリス・ザ・グランドマスター	9'43"25	NOV	グランドマスター 204643pts
2	グラディウスⅣ(1番装備)	1,189,800	近江からの使者	3－2 FF (連)
3	グラディウスⅣ(3番装備)	1,135,600	近江からの使者	3－1 FF (連)
4	グラディウスⅣ(4番装備)	1,213,800	J･O	3－2 FF (連)
5	グラディウスⅣ(5番装備)	1,423,500	近江からの使者	3－4 FF (連)
6	ビートマニアコンプリートMIX(ハード)	725,247	AFRO	PB×1 P×1 B×1
7	月華の剣士2(守矢)	1,670,000	N･Kジョニー	ALL 200万無理
8	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	2,760,400	MSY 400万ムリだって！	ALLパーフェクト
9	エスプレイド(祐介)	26,241,620	久々に更新 T･O－NCB	ALL 残2 稀5
10	バトルガレッガ(ボーンナム)	14,434,080	㊙Xデーは3月25日G･I－Z[illegible]会	ALL 5面 1030万

ファミリーガーデンⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.	4'45"65	DON[illegible]	アンディALL
2	餓狼伝説W.A.	6'00"11	SRX－TO	テリーALL
3	餓狼伝説W.A.	10'04"28	C前田 [illegible]の山内	坂田ALL 透視メガネ装備中
4	餓狼伝説W.A.	6'39"88	CLT	ギースALL
5	餓狼伝説W.A.	8'49"16	KAG[illegible]	つぐみALL [illegible]
6	ジョジョの奇妙な冒険	2,451,500	SRX－TO	ポルナレフALL
7	ジョジョの奇妙な冒険	2,293,300	R.H	承太郎ALL
8	闘姫伝承	1,003,900	Fマスオッチ しばらく巨人	M.パワーALL ムキムキ 魔導士
9	レイクライシス	14,406,830	K S	WR－1 ALL 真ボスあり
10	ライデンファイターズJET	134,640,754	K S	スレイプ ALL

コスミックプラザABC ☆=6 (110)

大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	上海Ⅲ	101,900	赤マル	ALL
2	てんこもりシューティング(上級)	3,194,660	[illegible]	ノーミス ALL ハート4個設定
3	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	3,224,500	KHJ	ALL 乱入×2
4	ファイティングレイヤー(シャン)	1,608,000	KHJ	ALL
5	ファイティングレイヤー(鉄雄)	1,729,500	KHJ	ALL
6	ファイティングレイヤー(ラン)	1,846,100	KHJ	ALL
7	ファイティングレイヤー(アレン)	1,608,700	KHJ	ALL
8	ファイティングレイヤー(ジグジット)	1,657,600	KHJ	ALL
9	てんこもりシューティング(誘爆対戦)	193,000	川崎渡(偽)	
10	餓狼伝説W.A.	6'30"05	BB'	ALL テリーボガード

GAME'S WiLL ☆=7 (455)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ・ジョースター)	4,552,700	FGM－B･R(L2－らぶひな)	ALL(連) D×6 (連)(同)
☆	ジョジョの奇妙な冒険(ディオ)	4,035,100	FGM よっしぃぶい	ALL (連)(同)
☆	ジョジョの奇妙な冒険(アヴドゥル)	4,595,200	L2A GYO	ALL P×1落ち (連)(同) D×6
☆	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	4,835,500	クソゲー	ALL (連)(同)
☆	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	4,005,500	ソガメ	ALL P×1落ち (連)(同)
6	スリルドライブ(EUROPE)	3'36"86	WZH	ALL
7	スリルドライブ(USA)	3'32"75	WZH	ALL
8	スリルドライブ(JAPAN)	3'40"31	FGM－LSD	ALL
★	カオスビート(リックライダー)	9,999,999	WZH	ALL 85%
10	パカパカパッション	1,244,970	かのみやま	DDGD ALL

ゲームセンター・パスカル大福店 ☆=9 (40)

岡山県岡山市大福134－4 ☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレボリューション	389,364,000	XY	アナザー
2	グラディウスⅣ	748,800	?	2－4まで タイプ4
3	テトリス・ザ・グランドマスター	11'08"35	ZZZヒ首	ALLGM
4	てんこもりシューティング	2,901,200	ZZZヒ首	ALL 上級ノーミス
☆	ビートマニア3rdMIX	1208－28－1－1	ZZZあいくち	スペシャル
☆	ビートマニア3rdMIX	1012－12－0－1	ZZZあいくち	ボーカル
☆	ビートマニア3rdMIX	810,371	ZZZあいくち	ハードALL B+P
☆	ビートマニア3rdMIX	1,885	ZZZあいくち	コース3
9	パズループ	19,232,450	ダーツ	ALL ステージモード
10				

タイトーイン002スタジアム ☆=0 (373)

大阪府豊中市玉井町1－9－3 ☎(06)6844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン	14'04"96	アホか！ボケ！ムカツク！ういらど紳士的	ALL フォッカー
2	ビートマニアコンプリートMIX	グレート数 1,540	リンガーハット モンガーキャット	インターネット1番
3	ビートマニアコンプリートMIX	グレート数 1,724	全コ逝－YMG－©	インターネット3番
4	ジョジョの奇妙な冒険(スタープラチナ)	2,604,700	JKP D M翔	ALL D13有り P×8 40万落
5	ジョジョの奇妙な冒険(ハーミットパープル)	2,598,900	HYAKU 6 (106')	ALL P
6	テトリス・ザ・グランドマスター	10'39"28	ⓀYOⓃ²	ALL G M
7	ビートマニアコンプリートMIX	グレート数 1,222	全コ逝－YMG－©	EXpert テクノ Good29 コ×7
★	ストリートファイターEX2(ガイル)[illegible]	3,213,700	CST[illegible]	ALL [illegible]×4 カイ[illegible]終了108万
9	ストリートファイターEX2(シャロン)(連)(同)	2,999,700	CST©	ALL
★	ウォーザード(ムクロ)(連)(同)	4,833,600	ICBM－OGA城(練馬ムクロ)	ALL

GAME'S MILK ☆=0 (86)

京都府宇治市大久保町北ノ山101－5 ☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ2ndスカッド(トーイ)	24,640,990	ショックでパー!! との仕様一①	ALL
2	パワーストーン	15'47"33	PPP	ALL
3	パカパカパッション	1,120,690	GSK	ALL
4	パズループ(とことんモード)	1,905,880	GSK	ALL
5	パズループ(ステージモード)	27,661,620	GSK	ALL
6	ドラゴンセイバー(連付き)	2,176,590	ANCHANよ、TWテミスのポーズはよせ	ALL (連) ノーミス
7	ドラゴンセイバー(連なし)	1,717,300	つかれました	ALL 1ミス
8	サンダーフォースAC	2,337,220	呉木(DNT)の弟子	ALL (連) ノーミス
9				
10				

オキモト ☆=0 (22)

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(ポルナレフ)	2,259,100	AHO	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	2,064,800	SHN	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	2,057,000	M F	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	1,980,100	036	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	1,865,900	AHO	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	1,844,000	SHN	ALL
7	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	1,406,500	036	ALL
8	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	1,279,500	036	ALL
9	月華の剣士2(斬鉄)	1,490,200	BHA	ALL
10	月華の剣士2(玄武の翁)	1,436,500	BHA	ALL

アババ天神橋&チャレンジャーガムガム ☆=1 (8)

大阪府大阪市北区天神橋3－9－11 グランピア扇町ビル1F ☎(06)6357－6677(アババ天神橋店)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(ヴァルカード)	2,181,900	入荷一ヶ月遅れ。	2－7
☆	ビーストバスターズ2nd ナイトメア	1,827,540	咆哮野郎 あこぎぃまん	ALL 残0
★	ライデンファイターズJET	175,648,352	AXIOM H Y[illegible]	ALL 3 スレイプ
4	ソウルキャリバー(ミツルギ)	1'16"67	カプ[illegible]	ALL ラスボスオロボロ
★	ライデンファイターズ2(デスヘッダー)	111,118,510	XRX－いしはらくん	ALL 残0
★	ライデンファイターズ2(イレーザー)	109,564,370	XRX－いしはらくん	ALL 残0
★	ロックマン2(ストーリー3)	1,513,200	咆哮野郎－2面で しまん落ち	ALL フォルテ
★	PAN!3(激ムズ)	4,238,700	咆哮野郎－まJU	ALL C－ホッグ
★	ストライカーズ1945(震電)	2,318,400	KTL－EL2	ALL
★	究極戦隊ダダンダーン(イーグル)	1,599,800	林原 真須美	ALL

チャレンジャー関大前店 ☆=0 (95)

大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)6389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	電車でGO!2 3000番台(東海道本線201系)	371.5km	[illegible] 電車おぢさん	プロモード 96点260秒E6回
2	電車でGO!2 3000番台(東海道本線221系)	289.5km	関大前名物 電車おぢさん	プロモード 98点176秒E4回
3	電車でGO!2 3000番台(東海道本線223系)	324.5km	関大前名物 電車おぢさん	プロモード 99点210秒E3回
4	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	2,159,000	受験遠征再び JKP D M翔	D13なし P×6 80万落ち
5	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	954,800	とりあえず… NOB	D13なし P×3
6	グラディウスⅣ(4－F)	955,800	[illegible]希望 OAA	2 5 連付 ザコ速すぎ
7	グラディウスⅣ(2－F)	631,300	レ ザ しょぼ[illegible]	2 2 連付 スプレ弱い
8	グラディウスⅣ(5－F)	1,321,000	APいらんて!! R･W	2－9 連付 チュンボ
9	LAマシンガンズ(ロサンゼルス)	1,551,637	L.C	40ヒット
10				

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆=3 (11)

広島県広島市中区紙屋町2－2－17 ☎(082)242－7588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ガンバード2(アイン)	4,085,900	RDZ－K.M	ALL(連)・残×3 B×9
☆	てんこもりシューティング(上級)	3,031,200	りあすちゃんに捧げる C－PLAY－岩ピン	ALLノーミス(連) えへへへへ
3	てんこもりシューティング(中級)	1,929,230	C－PLAY－岩ピン	ALL超へっぽこ (連)
4	餓狼伝説W.A.(ビリー)	3'19"63	コスパで昇天 C－PLAY－岩ピン	ALLへっぽこ (連)
5	グラディウスⅣ(4番装備)	986,400	XRX－たろー	2－5(連)
6	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	3,903,400	K MOR	ALL[illegible]
7	月華の剣士2(斬鉄)	1,973,000	NEZ－GYO 原めしくうな!!	ALL・剣質力
8	ライデンファイターズJET	163,854,746	XRX－大魔王	ALL・スレイプ(連) 会長がいたから？
9	パカパカパッション	1,161,550	新参者スコアラー KOW	ALL XL有り
10	ガンバード2(タピア)	1,746,600	K･S	2－5(連)

ゲームセンター・ピノキオ ☆=0 (39)

兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	DDR2ndMIX(ベーシック)	97,234,900	C3	ALL
2	DDR2ndMIX(アナザー)	185,668,800	KOT	ALL
3	DDR2ndMIX(マニアック)	122,146,100	JEZ	ALL
4	DDR2ndMIX(ダブル・アナザー)	77,259,300	MAL?	ALL
5	ビートマニアコンプリートMIX(BM from NYC)	1,991	あなご	ALL 885－281－57－0－3
6	スリルドライブ(アメリカ)	3'55"20	ごみお	ALL
7	スリルドライブ(日本)	4'09"82	諏訪野しおり伝説 ～スタ 誕生～	ALL
8	スリルドライブ(ヨーロッパ)	4'14"62	ナチュス	ALL
9	餓狼伝説W.A.(ビリー・カーン)	4'52"60	井上涼子と前原しのぶ	ALL
10	餓狼伝説W.A.(ライデン)	6'58"35	ひろり君とせりかさんのブレック大作戦♡	ALL

タウンスポット・プレイランド ☆=6 (218)

大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)36－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	てんこもりシューティング(中級)	1,945,900	CYCLONE－HURRICANE	ALL ノーミス (連)
2	てんこもりシューティング(上級)	2,913,700	CYCLONE－HURRICANE	ALL ノーミス (連)
★	サイキックフォース2012(マイト)	1'25"99	ITK＝カンタロー	ALL
4	餓狼伝説W.A.	4'38"65	愚地独歩	ALL アンディ
5	餓狼伝説W.A.	4'41"55	MIZ神－ZZ[illegible]	ALL ライデン
6	餓狼伝説W.A.	6'01"41	愚地独歩	ALL ジャンフェイ
7	フレームガンナー(ティアラ)	590,000	MIZ神－ZZ[illegible]	ALL
8	パストアムーブ	267,271	きて－なかじ まいけっしゃ	ALL
9	ジョジョの奇妙な冒険(DIO)	1,375,200	ERO－MKⅡ－GANZ	ALL 1ミス
10	ファイティングレイヤー(ジグジット)	1,488,000	愚地独歩	ALL 白ヴォルド、真ボス(連)

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

アミューズメント・ラージ ☆=2 (17)
福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.	3'07"86	LLT－吟人	ALL ビリー
2	餓狼伝説W.A	4'03"23	ALS－JOKER	ALL テリー
3	ジョジョの奇妙な冒険(アヴドゥル)	4,435,900	バトレギアに超期待！YST MUGEN	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	2,703,500	LLT－吟人	ALL
5	パワーストーン(フォッカー)	13'38"98	キカイオーなぜコノヤロ 殺人鬼XYZ	ALL
6	パワーストーン(あやめ)	14'44"49	キカイオーはどうしたコンチクショー殺人鬼	ALL
7	パワーストーン(ワンタン)	15'41"84	キカイオーは……… 殺人鬼XYZ	ALL
8	ビートマニアコンプリートMIX(NYC)	1,875	ナイト時代AM×4	ALL 769 337 84 5 2
9	月華の剣士2(サバイバル)	49人斬り	ALS－JOKER (友)(愚)(中)	ALL 斬鉄
10				

チャレンジバンバン ☆=2 (154)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	3,629,200	FAD－YUK	ALL D×5
2	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	2,727,200	FAD DA	ALL P×7 D×7
3	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	3,141,500	★ 暗黒龍	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	2,649,900	ゆ～くん	ALL P×5 D×2
☆	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	2,335,900	ひげの王者けいた	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険(ディオ)	2,598,100	FAD まさき	ALL P×4 D×5
7	餓狼伝説W.A.(ビリー)	3'12"38	わいわい	ALL
8	餓狼伝説W.A(ライデン)	4'17"80	AK	ALL
9	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルル)	23,512,460	S.H	ALL
10	カオスヒート(リック)	6,144,050	★－暗黒龍	ALL

アメニティスペースOZ ☆=0 (40)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,114,420	ポコポコHSK	1cALL(4面)
2	パカパカパッション(片手プレイ)	530,390	EBI	1C
3	サイヴァーン	12,929,120	EBI	1C 2－4
4	(1本先取)	3'37"72	NOR	ライデン
5	グラディウスⅣ(フォトン装備)	389,700	ンバラク先生	1C/面
6	DDR2ndMIX(ハード)	123,470,500	RIK	
7	DDR2ndMIX(アナザーハード)	169,094,000	CCC	
8	DDR2ndMIX(マニアックハード)	120,897,600	T S	
9	DDR2ndMIX	99,294,800	PPP	
10	DDR2ndMIX(ダブルアナザー)	69,203,400	T・T	

PLAY－HOUSEアスカ ☆=0 (6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A	6'47"70	Mr－RUS	ALL キース
2	月華の剣士2	1,810,600	Mr－RUS	ALL 斬鉄
3	ジョジョの奇妙な冒険	1,484,100	Mr－END	ALL ミドラー
4	ソウルキャリバー	2'08"50	Mr－VFX	ALL アスタロス
5	月華の剣士2	1,071,900	Mr－RUS	ALL はぐれ
6	超鋼戦紀キカイオー	3,020,200	Mr－Y・M	ALL ワイズダック
7	ストリートファイターZERO3	2,913,600	Mr－GGG	ALL ブランカ
8	侍魂2アスラ斬魔伝	8'43"40	Mr－RZ	ALL 風間火月
9	リアルバウト餓狼伝説2	1,355,900	Mr－Y・M	ALL 山崎
10	サイキックフォース2012	3,51"69	Mr－HER	ALL ゲイツ

モンキーハウス本館 ☆－16(470)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(若ジョセフ)	1,190,800	説教し	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(DIO)	375,400	説教し	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	3,702,300	INDICK－KBN	ALL (連)(同)
☆	ファイティングレイヤー(鉄雄)	1,851,400	TTM	ALL (連)
☆	ファイティングレイヤー(ホン)	2,793,500	TTM	ALL (連)
☆	ファイティングレイヤー(雪舟)	2,892,500	HIE	ALL (連)
☆	ファイティングレイヤー(ラン)	1,861,500	HIE♨	ALL (連)
8	てんこもりシューティング(初級)	954,510	INDICK－JP.(は)	ALL (連)
9	パワーストーン	11'28"53	A&G.M R	ALL
★	ナックルヘッズ(タケシ フジオカ)	1,824,700	説教はいこ	ALL (連)

丸久小郡店ファミリーランド ☆－0 (10)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス(WR－01R)	10,030,870	T.N－R1HY	
2	レイクライシス(WR－02R)	13,348,730	T.N－R2HY	
3	レイクライシス(WR－03R)	15,932,600	T.N－R3H	
4	D&D®S.O.M.(シーフ)	3,298,511	S.S.S.	1cALL
5	超鋼戦紀キカイオー(ツインザムV)	3,417,400	岩村飛竜	ヒーローチャレンジモード
6	ファイティングレイヤー(ホン・ギルソン)	981,800	S.K	1cALL
7	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	1,823,200	S.K	1cALL
8	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	1,771,800	S.S.S.	1cALL
9	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	1,754,900	LAX	1cALL
10	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	523,300	ひうま	1cALL

ゲームプラザ白山 ☆－7 (240)
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.(ビリー)	3'33"06	EX説教KMM	1cALL
2	餓狼伝説W.A.(キム)	4'37"20	EXR	1cALL
3	餓狼伝説W.A.(ライデン)	4'53"73	EX説教KMM	1cALL 30秒落ち
4	餓狼伝説W.A.(テリー)	4'54"31	EXR	1cALL
5	てんこもりシューティング(初級)	927,740	EX説教KMM	1cALL
6	てんこもりシューティング(中級)	1,867,990	ブラストビートマニア Darwin SIZ	1cALL 残×2 あと5万？
7	NBAプレイバイプレイ	242	EX説教KMM CPUダンクしろ	1cALL CPU説教中
☆	ブラッディロア2	1'42"65	EXR	1cALL バクリュ
☆	デッドオアアライブ++(ノーマル)	1'31"85	MAB	1cALL ライトウカレカノプレイ？
10	三国戦記	1,794,100	ウーキーMST	6面ボス 黄忠

サブカルチュア ☆=1 (177)
福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン(フォッカー)	11'51"88	10切れんのか!?ラスボス強すぎ (局)長	ALL(連)(同)
2	VJ	1,771,000	しゅっしゅっでちゅっちゅって感じです (局)長	ALL
3	餓狼伝説W.A.	2'48"50	運が100%ですこのゲーム(泣い) (局)長	ALL(連)(同)(ビリー・カーン)
4	餓狼伝説W.A.	3'16"36	来店記念スコア KFG	ALL (ライデン)
5	餓狼伝説W.A.	4'08"83	ラ…ライデンがぁ (局)長	ALL(連)(同)(坂田 冬次)
6	餓狼伝説W.A	4'31"60	DDT	ALL
7	餓狼伝説W.A.	4'28"80	テリーがごきげんななめでした(爆) (局)長	ALL(連)(同)(千堂 つぐみ)
8	餓狼伝説W.A	4'50"20	4分切れやまん (局)長	ALL (アンディ)
9	ジョジョの奇妙な冒険	4,058,800	もう、どうでもよくなってきたジジイ (局)長	ALL
10	アシュラブレード(カーフュー)	2,624,100	(局)長	ALL(同)

えの木朝倉店 ☆－3 (22)
高知県高知市旭町3－104 ☎(0888)25－3293

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	バトライダー(Ver.B・上級)	27,666,490	あと100万は出る？LAOS－長田仙人	(同) ALL BHⅡ1798万
★	ストリートファイターEX	1,767,100	久々のスコアらしいスコア。 BBC	ALL ケン使用 (連)
★	クイズ&バラエティーすくすく犬福	2,753,400	スト(新)GUYさんおつかれ様でした TOR	ALL クイズ地獄 (連)
4	ショックトルーパーズ2ndスカッド(トーイ)	24,211,320	先月締切日を知らんかったんよ荒行事さきお	ALL (連)
5	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルル)	24,175,250	FFⅧの息抜きギャンブル天獄漢祭りさきお	ALL (連) 4面爆落ち
6	ファイティングレイヤー(カブ チョ)	1,588,500	前田引退でへこんでます M 1号	ALL (連) ブレア→アレン→サメ
★	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,660,000	スト(新)NICEGUY	ALL 爪×8
★	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	3,360,200	先月締切日を知らんかった スペルデ都Q入賞	ALL 爪×6
★	ストリートファイターEX2(ハルロク)	3,234,000	カエルの小便よりも下等なGBなどに！爆団	ALL 爪×6
10	ストリートファイターEX2(ダルシム)	3,033,800	スト(新)NICEGUY	ALL 爪×4

ゲームスポット・フォーカス ☆=0 (4)
大分県大分市末広町1－1－5 ☎(097)532－4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	2,776,200	KUP	ALL P×5 (連)
2	ジョジョの奇妙な冒険(DIO)	2,468,800	真生F友会 ACE Kまだいける	ALL P×3 D×4 (連)
3	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	2,773,500	真生F友会 花屋OBQ	ALL P×2
4	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	1,773,600	J・T	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険(ミドラー)	2,193,300	真生F友会 花屋OBQ	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険(ポルナレフ)	1,982,200	真生F友会 ACE－K安定してねー	ALL P×2 D×4
7	月華の剣士2(斬鉄)	2,128,900	はじきサイコー JYO	ALL
8	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	8,307,560	HON－ESE	ALL B B 4
9	テトリス ザ グランドマスター(裏段位認定モード)	S7	しゃおはま モェんぷKK	ラスト超アレンジ
★	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	1,202,300	ついに出た！涙の全一 F・K	ALL

ホワイトハウス箱崎店 ☆－1 (85)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	2,370,403	WPU－MYK 通は終了 次はぷよ1	ALL BLOCK 995
2	ぷよぷよ通	1,071,682	WPU MYK やったぜ100万	ALL MAX17連 2面のまほ
3	パカパカパッション(スペシャルモード)	1,229,280	Gz－HID	ALL
4	グラディウスⅣ	789,800	応価いときます たかの	2－4 (連)付き
5	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	2,646,700	Gz HID	ALL (連)(同)付き
6	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	2,510,700	パターンかえたらやたら更新	ALL (連)(同)付き
7	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	3,507,900	INDICK－KBN	ALL (連)(同)付き
8	月華の剣士2(ノーマルモード)	2,100,900	16さい	ALL (連)付き 剣質力 斬鉄
9	ガンバード2(アイン)	1,481,400	16さい	2－2 (連)付き
10	ガンバード2(マリオン)	1,689,400	お話しにならないヘタな奴!! (2－4)	鳥400万出えへん上田へ！

タイトーイン空港通り店 ☆=0 (36)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーマン(ツアーモード)	2,466,360	重松 陽子	3－29 5設
2	アクアリウム(マンボウ)	422,400	SUR－R.T(じーくよく！)	8面 ノーマル
3	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	1,620,700	SUR RAY(パネポーン)	2－3 (連)
4	ストライカーズ1945Ⅱ(パンケーキ)	1,441,300	SUR－R T	2－2 (連)
5	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	1,510,200	SUR R T	2 2 (連)
6	ストライカーズ1945Ⅱ(シンディ)	1,342,600	重松 陽子	2 2 (連)
7	ぽっぷんぽっぷ(ぱずる)	1,601,200	SUR R.T(浸食率85%)	ALL ふつう
8	侍魂斬紅郎無双剣(リムルル)	1,814,100	M&Y	ALL
9	侍魂斬紅郎無双剣(右京)	930,800	おいそ	ALL
10	パニックボンバー	99,999	SUR－R.T	ALL

君もめざそう！ハイスコア！／ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア（高得点、タイム）を募集しています。

●申請方法

方法1：当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2：ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1：ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。

2：改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3：難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じである。

4：スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互と略可）が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は基本的に集計しない。（コマンド操作による出現はOK）

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアを取ったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのである。

次回のスコア締め切りは **4月11日** （12日消印有効）

PRESENT プレゼント

1 桜瀬琥姫モリガン額装ポスター [amorous]

3名様



桜瀬琥姫先生による描き下ろしのポスターが、傷つけずに美しく飾れるように額に入っている逸品。新声社の読サビで作ったものだけど、プレゼントに！という読者のみんなの声があったため、このたび登場だ。

なんつってもこのブツは、豪華感あふれる額と、桜瀬琥姫先生のムーディーなモリガンが、赤い糸で結ばれていたかのようにマッチングしている。画画ともども、新声社にも飾られているという逸話からも、そのゴウジャスさがわかっていただけるのではないか。

また、知らない人のために説明すると、タイトルとなっている[amorous]は、なまめかしい、という意味。む～。なんとタイトルと絵がマッチングしていることか。

ちなみに、確定で欲しい！という人は読サビで通販も受け付けているので、グッズプラザを見るといいだろう。

GAMEST *presents*

2 「バストアムーブ」ポスター

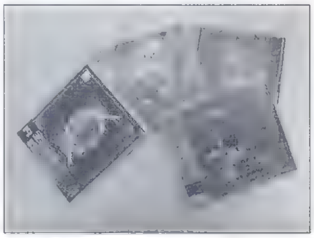
5名様



ダンスゲーム「バストアムーブ」の、かっちょいいポスター。何がいいって、デザインがいい。AOUショーのゲーメストアンケートでも、オペレーター人気、総合人気ともに13位に食い込むなど、かなりの成績を残しただけに、ファンは多いんじゃないかな？

ATLUS *presents*

3 SHOOTING FREAK SOUND SERIES セット



ゲーメストとサイトロンがタッグを組んだシューティングゲームサウンドトラックCDシリーズ「SHOOTING FREAK SOUND SERIES」を全4作セットでプレゼント！彩京の最新作「パイロットキッズ」のCDもはいってるよ！

3名様

DOKU-SABI *presents*

4 「パワーストーン」下敷き

CAPCOM *presents*

5名様



ドリームキャストでの早い移植や、アニメ化などで話題になっている「力石」ことパワーストーンの下敷きが登場！編集部でもこーじ山下とかがはまっている。担当もこのゲーム大好きで、マイキャラはあやめ…って誰も聞いてねえか。

ストーリー的にも夢があって、少年だったあの頃を思い出させてくれていい感じだ。そのへん、アニメ版とかが楽しみ。詳しくはインフォメに載っているので、そっちも見てくれるとありがたいだろう。

下敷きっていうのもいいよね。昔のゲームでは定番だったんだけど…。そういえばパソコン使うようになってから、下敷きって使ってないしなあ。それだけにこの世紀末においては価値があるグッズってことだね。

ていうわけで今後の展開も目が離せないパワーストーン、要チェックだ！

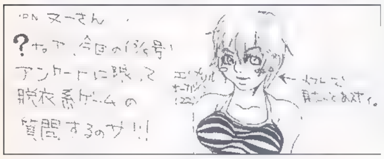
応募の注意

1：応募には今号のアンケートはがきを使おう！

2：余白に、はみ出しコーナー宛の質問とかを書こう

次号予告

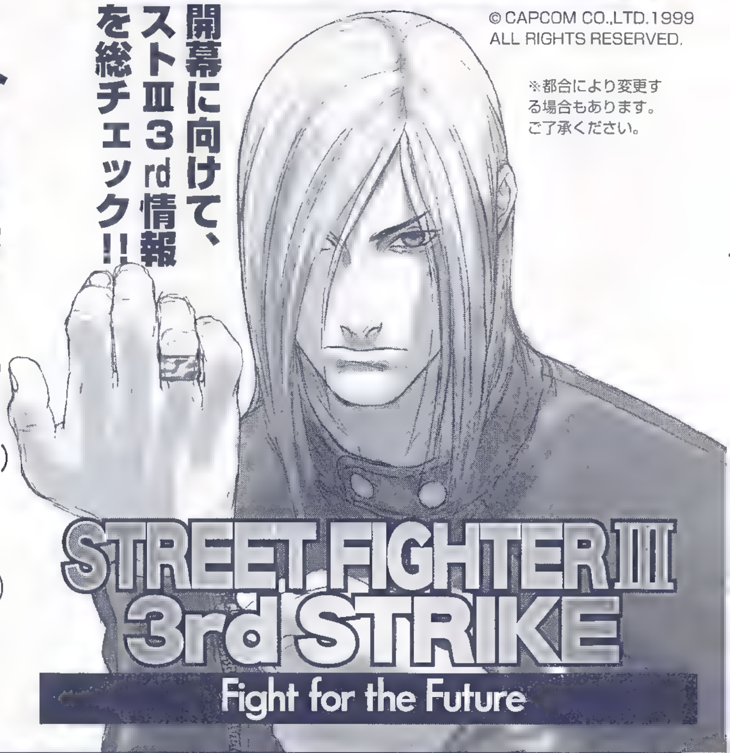
春の特別企画 脱衣ゲーム特集



A：これのためです→

発売が見えてきたストⅢ3rd。次号ではシステム、キャラ共により詳細な情報を掲載。クレイジータクシーやギガウイング、メタルスラッグXなど旬のゲームの攻略ももちろん充実。特集は…なにやら怪しい予感…。まぁ、乞うご期待ってとこだ。

開幕に向けて、ストⅢ3rd情報を総チェック!!



※都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

エアラインパイロッツ（セガ）

クレイジータクシー（セガ）　武力（SNK）

ギガウイング（タクミ／カプコン）　メタルスラッグX（SNK）

■恋愛クイズハイスクールエンジェル（ナムコ）■バトルバクレイド（エイティング）■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）■餓狼伝説WILD AMBITION（SNK）■グラディウスⅣ（コナミ）■バトルギア（タイトー）■ガンバード2（彩京）■スパイクアウト ファイナルエディション（セガ）■ガントレット レジェンド（アタリ）

今号の募集

すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

ゲーメスト編集部アルバイト急募

●ゲーメストを作るお手伝いをしてみませんか？
編集アシスタントを若干名募集しています。

■募集条件■

最低毎週5日間（AM10:00より）出勤できる人♥
神保町／地下鉄：三田線、新宿線、半蔵門線から徒歩6分。またはJRお茶の水から徒歩10分の当社に1時間程度で通勤できる人♥
18歳以上で、かつ学生ではない不屈の精神を持った男性♥
（学校に通ってなんかいられないほど忙しい！）
●上記以外には、コンシューマぁ…ナニそれ？俺はアーケードゲームが好きじゃ！整理整頓が大好き♥筐体のメンテやハーネス作りは任せてけろ！俺はプラモ3段だぜ!!キーボード打てるぜ！DTPに興味あるぜ！写真撮れるよ～ん♥俺には強靭なバディがある♥など。
●こんな悪条件でもやってみたいという人は、写真付きの履歴書と自己アピール、そして必殺技を明記のうえ、下記の宛先まで大至急送ってほしい!!!!

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社
ゲーメスト編集部「アルバイト俺はやるぜ！」係

ゲーメスト アイランド

<アイランド文章&白黒イラスト投稿用アドレス>
island@shinseisha.co.jp
<はみだしコーナー用アドレス>
ps-post@shinseisha.co.jp

■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り　地球が滅ぶまで
■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。 鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

■コーナーの内容　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り　特になし（常時募集中）
■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

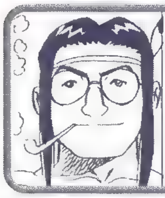
VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST　ゲームセンターを10倍おもしろくする本
毎月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.260 は予価540円で

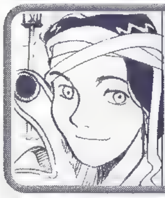
4月15日(木)発売!



●あまり悲観的になるのもなあと思うけど、今のゲーム業界ってマニア指向というよりは一般客層指向だと思う。けどこれって十数年前の体感ゲームやら占いものが出た頃と似てると思う。とにかく目立つ、興味を持たせるという点で。で当時のゲーメストはというと…結構マニア指向だったり！その裏には、別のジャンルで良いゲームが出ていたこともあったからだけど。10年ひと昔。歴史はくり返す？いやいや進化しなきゃあ！　（ずるずる）



●意識的に仕事の量を減らすも、なぜか原稿UPはギリギリな今日この頃。そんなダラプセライフに喝を入れるべく、CHUの買ってきた「QOH'98」を超絶やり込み中。まだちゃんと対戦はしてないが、「対戦で使ったら超強そうな技」でCPUをイヂめつつ、CHUに解説して自己満足の日々を過ごす。ストⅢ3rdも対戦内容より連続技に期待してるし、「机上の空論」好きなのはやっぱり旧世代のプレイヤーなんでしょうか？　（A型だから？はまー）



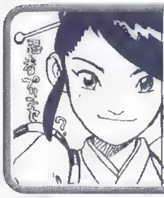
●昨年の暮れに発売されたＤＣにつづき、遂に発表されたＰＳの後継機種。少し前では、とても考えられなかったような高スペックマシーンは「宝の箱」かもしれないが、それに見合ったゲームを創ることを考えると…。ゲームである以上は遊べることが大前提。新しいことをするのも良いが、大手メーカーにこそ原点へ立ち返って、安心して遊べるゲームも創ってもらいたい…とかいいながら、発売と同時に新ハードは買うんだけどね。　（伊勢猫）



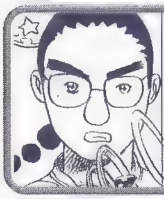
●ついに念願かなって今年3月をもって大学を卒業することになりました。7年もかかりましたが、なんとか草薙さんには遅れを取らずにすみました。その間暖かい目で見ていてくれた親や編集部の方々にはホント感謝してます。今年1年は気ままに過ごして来年からは大学院にも行きたいなぁ、と今は思ってますが、どうなることやら。というわけで戻ってまいりました。読者のみなさん、またヨロシク。　（SS版Ｄ＆Ｄ®ムックもよろしく　ぴぐ）



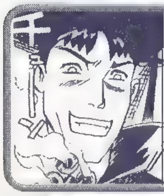
●Myshadeという3DCGソフトを手に入れて遊んでいる今日この頃、こんな本格的なものがこんな値段で手にはいるなんていい時代になったもんだ。ソフトの値段というヤツは（ソフトに限らないが）開発費や技術、アイディアに比例するが、需要によって引き下げられる。逆に需要があっても、高けりゃ誰も買わない。つーかPhotoshop安くしろ。3万くらいなら大量に出ている解説書の半分は売れるでしょ。　（ギィ）



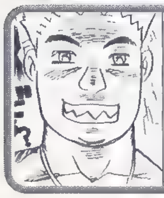
●ここ最近泊まりが続いて、何もできない毎日です。今日も、ものすごくグロった状態で、写真を撮られました。あー、もうちょっと元気なときだったら…（だったら何？）。忙しいから退屈じゃーないんだけど。一段落ついたらパーッと遊ぼうと思います。しかし人生長生きしてるといいこともあるんだなぁ、というのが今年に入ってから今までの感想です。
（某氏から毎日説教をくらっているきらり屋）



●デクスターズラボ（海外アニメ）のディディが魅力的すぎたり、ゾンビリベンジの工藤カラー（スタート＋キャラ選択）で花火上げてみたりとキャラクターはもうまんぷくぷーという感じ。愛読十数年目にしてあさりちゃんの作者が二人と知ったときは驚いたが、TLS2のエンディングに藤原ひさし先生の名が刻まれていたのにはもっとびっくり。そのうち後記の顔や表紙もTLS2の面子になっていたりして。…丘野希望です。　（マンダーク柵太郎）



●11月の編集後記で「必殺！シリーズの続編、作ってくれないかな～」と書いたら、これが見事に実現！3年ぶり最新作「必殺！三味線屋　勇次」を早速観てきました。おなじみの必殺メロディが聴こえてくるだけで、もう大興奮！現代風刺を織りまぜたストーリーも相変わらずで、大満足。主役の勇次を演じる中条きよしの演技力も、磨きがかかっていて良かったなぁ…。次は、「必殺！飾り職人　秀」をぜひとも期待しています。　（こーじ）



●ウチの編集部も仕事は大変だが、アニメの制作進行の友人も、かなり大変そう。帰るのが午前2時3時で、次の日も朝出社らしい。それが毎日。休日もなし。新婚なのにねえ。こういう業界目指す人は、あこがれだけで入らないでね。仕事がキツくて耐えられずに途中でバックレられたら、結局他の人に凄い迷惑かけるから。まあ、そういうバイトを雇うこっちにも責任はあるのかな？そうそう、山口も元気？何回か電話したんだけど。　（北裏）

論　1プレイ3分の矛盾

石井ぜんじ

　最近ゲームをやっていて切に思うのは、ゲームが長くじっくりと遊べなくなったということである。対戦格闘以外のジャンルはあまりにプレイ時間が短すぎる。単純に、これでは楽しめないと思う。
　対戦格闘やドライブなら3分でも遊んだ感じがする。だが、シューティングなら5分～10分遊びたいし、アクションならシューティングの2割増しくらいの時間遊べないと満足できないものである。
　そもそも、昔はビデオゲームはループゲームが多かった。冷静に考えればとんでもないことなのだが、それでもゲーセンは盛り上がっていた。これだけでも、プレイ時間が短ければ儲かるという理論は何かおかしいと感じる。
　例えば、セガのテトリスは、最初はレベル15以上は誰も長く遊べないと思って発売されたはずである。だが実際は無限に遊べた。これは、難易度設定をミスしたためにそうなったのだが、だからこそ大ヒットしたのではないだろうかと思う。
　いくらうまい人が長く遊べるといっても、みんながうまいわけではない。下手な人もいるわけで、そんな人がゲームのインカムを上げているのである。このような人は、うまいプレイヤーを見ることによって、「うまくなれば遊べるんだな」という気になり、長く遊んでくれるのだ。
　また、うまい人も最初から長く遊べるわけではない。練習してお金を使っているから長く遊べるわけである。うまい人はもともとゲーセンでお金を使いまくる人が多い。うまくなるまでお金を使ってくれているならゲーセンとしても問題ない。
　だが、こんな状況を無視して、プレイ時間3分というように、どんどん短くしようという業界全体の動きが今まで進んできた。このことは以前から非常に疑問を感じてきたが、ハードの技術の進歩や対戦格闘のブームによって、なんとかごまかしてきた。
　だが、基本的には無理がある。普通の面白さを感じるには、確実に長く遊べなくてはならないし、長く遊べそうだという希望を与えなければならないのである。その基本を無視して、無理矢理短くする方向に進んできた歪みが、今出てきていると思う。
　業界の構造自体が、プレイ時間が短いことを前提にしている限り、今までのように突然の大ヒットはなかなか期待できないだろう。プレイ時間が短いというだけで、ゲームの幅を限定してしまっているからである。まずはプレイ時間以前に、楽しめるゲームが必要だ。今こそ、原点に返った遊べるゲームが必要なのではないかと思う。

待って～もうひとこと

●春一番、ゲーメストが放つ特集は、なんと「脱衣ゲー特集」！…ていうか、ほんとにいいの？ぜんじさん。まあ、編集長はオレじゃないからいいけど。
　あと、こないだ取った「好きな脱衣ゲームキャラクター」のアンケートで、「アーサー」とか「サンマン」とか答えたヤツ！なんなんだ、あんた！…ま、「これを読めばキミも脱衣博士」ってな内容になるんで、期待しててね。　（脱衣編集）

●ついにというかやっぱりというか、SS版「ダンジョンズ＆ドラゴンズ®コレクション」の攻略本がゲーメストEXムックで出るぞ！もちろんアーケード版攻略スタッフが結集してのゲーメスト編集部責任編集だ！…だから今編集部のあちこちで死んでる人がいるのよね。でもデータ関連と攻略記事には断然自信あり！4月17日発売予定、予価1480円（税別）だ！こいつは役に立つぞ～買ってくれ～！　（宣伝野郎ダバン）

表紙の裏をとれ

ストⅢのユン・ヤンで少々ひたっている系に仕上げました。ちょっとはいける？
ＰＳⅡスゲエスペックだぜ互換性があるのもいいね。でも人ゴトながら、作んの大変そう…。開発ツールとか安いといいねェ。ＮＡＯＭＩも安いし高性能らしいけど、ＰＳⅡ用のチップ使ってアーケードにも出てくるらしいからなァ。どうなるんだ？これから。
藤原ひさし

次号GAMESTは4月15日(木)発売


Dreamcast
思うゾンびん、撃ちまくれっ。
あの恐怖が、ドリームキャストで完全再現。
THE HOUSE OF THE DEAD 2
ザ ハウス オブ ザ デッド 2
好評発売中 300Point
¥5,800円 (税別)
ドリームキャスト・ガン セット
¥7,800円 (税別)
ドリームキャスト・ガン
ぶるぶるぱっく™
アーケードスティック™対応
◎同時発売
ドリームキャスト・ガン
¥3,000円 (税別)

タイムアタックランキングバトル、只今開催中！
FF、FR、4WD、それぞれの良さを引き出して走れ！

BATTLE GEAR™



全国の「バトルギア」設置店にて、タイムアタックランキングバトル開催中！

タイムアタックランキングバトル参加方法

ルール

①タイムアタックモードでの、コース別／クラス別、1位のタイムのみランキング集計対象とします。
②集計方法は、①地区別（全国4地区／A地区：北海道・東北・甲信越、B地区：関東、C地区：中部・関西・北陸、D地区：中国・四国・九州）、②コース別（初級・中級・上級・超上級）、③クラス別（A、B、C）の順に集計し、ランキングされます
③全4回のランキング結果をゲーメスト誌上にて発表します。各回ごとにランキング集計を行いますので、**ランキングはその都度更新されます。**
④募集対象コースは、第2回目（中級・上級）、第3回目（中級・上級）、第4回目（超上級）と、各回ごとにコースを限定させていただきます。ただし、クラスについては、複数のクラスで申請しても構いません。

応募要項

①募集対象コース、募集締め切り日を確認し、必ず **"タイムアタックモード"** にて、タイムレコードにチャレンジしてください。
②コース別／クラス別にて1位になりましたら、**店内に設置してある専用ハガキ**の記入欄に「エントリーネーム」「タイム」「コース」「クラス（車種）」「パスワード」「ご本名」「ご住所」をご記入ください。
※必要事項が未記入の場合、無効になることがあります。特に "パスワード" は、ネームレジストの時点で必ず控えをとるようにしてください。
③店舗スタッフに確認印をもらい、**専用ハガキに50円切手をはり、指定期間内にゲーメスト事務局宛て**にご送付ください。

特典

ランキングされた方には、認定証と "OPTION" ビデオを進呈いたします。

中級「Skyline」攻略　PART1
初級「Lakefront」攻略　PART2

第1回目の集計が、本の発売と同時に終了！
どこの誰が一番速いのかを早く知りたいところ。
でも、次の集計も早速開始。休んでいるヒマはないぞ！

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる㊜



中級
Skyline in Summer

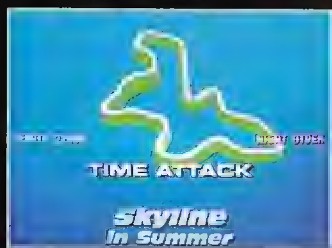
クルマ選びも1つの攻略になるコース！走りやすいクルマを探せ！

今回は中級コース。一段と難しくなったわけだが、コーナーが増えた割には意外にシフトチェンジは忙しくない。クラスCだと3速中心、クラスB、Aでは4速中心でシフトワークがされるのだが、そこから下、もしくは上へのシフトチェンジはそれほど多くないのだ。

となるとコース攻略のポイントになるのがライン取りということになる。

パワーのないクラスCのクルマではいかにタイヤをグリップさせて走らせるか！　クラスBでは、パワーを得た分をいかにスライドさせてラインを合わせていくか！　そしてクラスAでは、そのパワーをいかに生かす操作ができるかである！

速さと操作を要求されるこの中級コース、クルマ選びもまた1つの攻略となる。そのあたりもチェックしていこう。



タイムアタックは、集中力が必要！お気に入りの曲で走るかな。

●インターネットランキングも同時開催！ゲーム終了時のパスワード入力で、インターネット上でも最速王を狙え！
アドレスは、タイトーホームページ　http://www.taito.co.jp/bg/へアクセス！

BATTLE GEAR

中級コース・前半

まずはコースの下見から。この中級コース、全体を見ると、ストレートらしいストレートがあまりないのが特徴。十分に加速させられるところが少ないということを覚えておきながら走ってみよう。スタートしてしばらくはストレート。加速しながら1つ目の緩い左へ進入していく。



唯一長いストレートで加速してきてここへ！出口は早めに外へふくらむ。

すかさずアウトへ！次の左が少々きついので、その進入を優先するための処理である。早めにふくらみ、そこからインへ飛び込んでいくのだが、ここのライン取り、いかにスピードを殺さずに走れるかがタイムアップのポイントとなる！いかに大きな弧で走るか。クラス別に見ると、いかにグリップさせるかがカギに！



結構きつい左。シフトダウンし、強引に切り込むことでインをキープだ。

進入時にいかに角度を合わせられるか。苦労するのは、そのスピードの高さからインを突ききれないこと。強引に突っ込めるかがポイントに。

ここから先、しばらくはワインディングになる。左、右、右、左といった具合に。各々のコーナーのインを突いていかなければならないわけだが、ここ、加速している部分なんです！となるとその加速を殺さないように走る。前半でラインに乗れないとまずタイムアップは望めない。



いかに入口で方向を合わせ、出口で加速させるか[illegible]になるぞ！

アウト＝イン＝アウトを滑らかに行い、坂を登ったところへ。このあたりでどのクラスもシフトアップをするはず。軽く左、右と曲がっているところだが、ほとんどストレートで走る。その先にヘアピン。右寄りをキープしていく。



ワインディングは、コース幅をいっぱいに使って平均速度を高くする！

さてヘアピンだが、どのクラスのクルマもシフトダウンに変速をして曲がっていく。シフトダウンは、各々のマシンにより違いがあるが、大きく分けると、クラスC、Bなら4速から3速へ、クラスAなら5速から4速へというふうにだ。そして切り込む！いかに短時間に向きを深められるかが勝負！速いクルマのほうが意外に簡単かも…。

中級コース・後半

進入時の減速がカギ。スローインファストアウトが実践できるかが勝負の分かれ目。あとは慣れでしょうか？ヘアピンを抜けるとすぐ緩い右があるが、ここは早めにインから離れ、次の右への進入を考えてアウトへ寄ること。



しっかり減速、しっかり切り込んでカウンターを当てて抜ける！

そこからインへ入るわけだが、ここの脱出、ミドル以上に出ないこと！そうしないと次の左の進入がきつくなる！手前の右でふくらむのを押さえ込めると次の左への進入が楽になる。クラスが上になるほどそれが重要に！スライドしたら減速するしね！あまりスライドさせないように気をつけながらふくらむ。



アウト＝イン＝ミドルで出口でふくらむと次の左の進入で失敗する！



入り口で少し強引に切り込み、1発で次の左も抜けられる弧にしていく。

ハンドルを切りながら先へ。インのダートにしっかりタイヤを入れ込んで曲がったらゴール手前の最終ポイントのS字コーナーへ。



チェックポイントを曲がりながら通過し、そのまま加速しつつ左へ。

まずは左。手前でブレーキちょんで減速し、進入する！その減速と同時に一気に左へ切り込む！短時間にクルマの向きを変えすぐにカウンターを当て次の右の準備へ。このとき、舗装されていないところにクルマを入れないようにすること！入ってしまうとグリップが悪いために、曲がらないわ加速しないわ状態になるので！

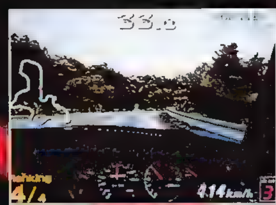


後半で一番加速できるところ！そこから次の左への準備のため右端へ！



素早く向きを変えカウンターを当てて加速状態にできるかがポイント！

次の右へは、左から一気に切り込む形でインへ入る。ドリフトからドリフトへつなぐといった感じで！



登り坂で曲がる場合、インに入るのが遅れることが多い！早め早めに！

S字の出口はいかに早くカウンターを当て、加速できる体勢にするかがポイントになる。弧を大きくしようとするとなかなか加速しないぞ！そしてゴールへ…。



S字の入り口が勝負！ここで減速、切り込みが合わないと後が崩れるぞ！



S字の入り口が勝負！ここで減速、切り込みが合わないと後が崩れるぞ！

ずるずるの なんでも バトルギア インプレッション

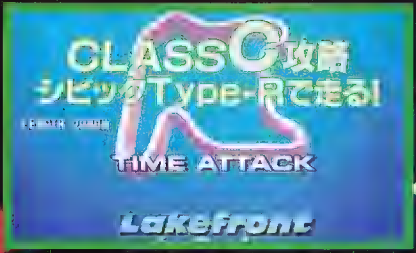
その日の調子にもよるんだけど、自分で入れたゴーストに追いつけなくなること、ありません？もっと良い走りをしなきゃあ！と思って走り続けていると、考えすぎで逆に遅くなったりも…。「昔のオレに追いつけねー！」って！

いろんなことを考え走ると、良いときの走りを忘れちゃうんですよね！上達期にはよくあることです！気にせずどんどんやり込みましょう！



うおーっ！な、なんて速いんだ過去のオレはーっーくそーっ！

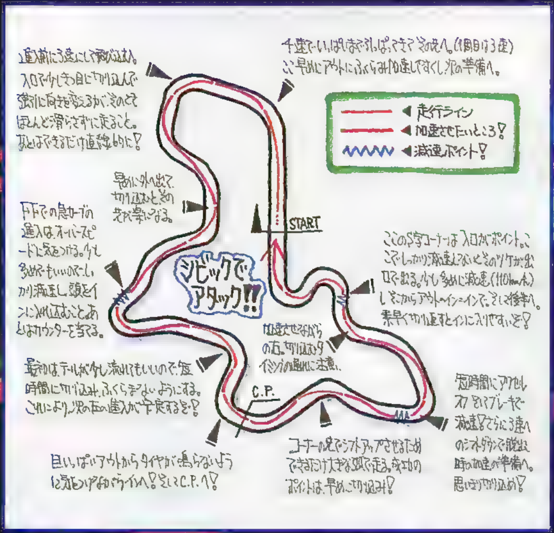
詳しくは店頭のポスターにて。必ずキャンペーン専用ハガキにてご応募ください！



中級コース、クラスCをどのクルマで走るか考えたか、これだけ面白いコーナーがあるとFRで走りたくなるのだが、そこを抑えて、その軽さとパワーで今回はシビックで走ることにした。

FFなため、なかなか曲がらない感はあるのだが、そこはプレイヤーの腕でカバーし、その中でシビックの特性を引き出せればと思う。

いかにコーナーに進入し、立ち上がり加速をさせていくするか！それ



いかにグリップさせるか！

コース全体で見ると、パワーのないクラスCのクルマは、スライドしたら終わりーと考えていいだろう。いかにグリップさせるか！そしてストレート部分を増やすかだ！

シビックのスタートは、できるだけ引っぱってシフトアップしてやろう。レッドゾーンに入ってからでOKだー

1つ目のポイントは、2つ目の左。進入時に少し強引に切り込み、滑り出す前に戻す。



とにかく滑らせないようにする！瞬間的に切り込み、滑る前に逆ハン！

これで3速全開で抜ける。2周目以降が結構つらい！手前で3速にしてから切り込むと安定させやすいぞ！

ウインディング部分は、いかにキュッと一瞬で向きを変え、加速しやすい大きな弧を描けるかがポイントになる。

コース幅も目いっぱい使って弧を大きくできるように！

ヘアピン手前の緩い左、右の部分で3速から4速にシフトアップし加速！

シビックでヘアピンへ！FFなのでなかなか曲がってくれないことを考えるとオーバースピードは禁物！



舗装されているところからインに入りすぎると曲がれなくなるので注意。

確実に向きを変えることとその前輪がしっかりグリップさせられるスピードにする。

4速から3速へ落とすのに合わせてアクセルオフのブレーキで時速110キロで曲がっていく。インに入りすぎるとグリップを失うぞ！

右、左でチェックポイント、右と続くところだが、ここの部分、最初の右の入り方が悪いとすべてに影響してくる！



滑る滑らないのギリギリで曲がっていく！成功のポイントは切り込み！

その右は、ミドルよりもふくらまないようにしすぐ右端から左へ入れるようにする。当然グリップ走行でだ！これで残りの左へ流れていく。

全開で右を抜けたあと、下りながら左のインを突き、4速へシフトアップする。



短時間に減速、切り込みを行い、インの壁にぶつかる勢いで走ること！

次の左は少々きつい。となればできるだけ弧を大きくするために右いっぱいまで寄る。

下りで加速中なため、右端に寄るのは難しい。最初は早めにふくらんで、ラインを合わせられるようにするといい。

そして左への進入。ここは減速が必要。その減速は、4速から3速へのシフトダウンとアクセルオフブレーキ。それと同時に切り込んでいく。

即カウンターを当てるぞ！



FFは向きが変わりにくい。後半にまわっているとストレートで損する。！

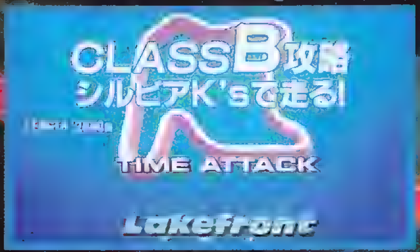
緩い左を抜け、タイミングを合わせて右へ。

S字だが、入り口でまずアクセルオフブレーキで切り込み、テールをスライドさせていく。

即カウンターを当て、次の右の進入へ。強引に切り込むことで逆にスライドさせるのだ。この間、3速ホールドー

S字出口は加速をさせたいところなので、即カウンターを当てられるようにする。

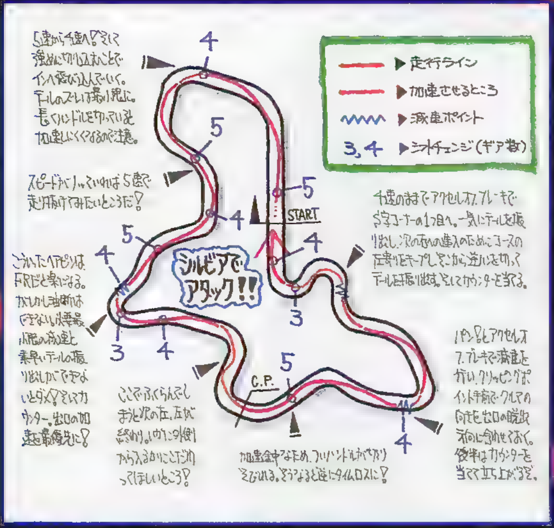
これでトータル2分59秒を狙いたいところー



中級コース、クラスBは、FRのシルビアで走る！ほかのクルマも乗ってみたのだが、現時点でのやり込み具合ではさほど違いが出なかったので、操作の楽しいFRを選択してみた。「コースに慣れるほうが先」という人がいたら、セリカで走ってみるといい。

というわけで、シルビアでここを攻めるぞ！

でもスペースが少ない！なのでここがポイントだというところをピックアップして攻略していこうと思う。



最小限のスライド走行で！

まずは前半にある左への高速コーナー。ここを時速145キロ以上で駆け抜ける！

ポイントはここへの入り方。

アクセル全開のまま走るのだが、シフトを5速から4速へ落とす。これで進入時にギュッと切り込んで戻すことで



5速から4速にし、ほんの少しテールをズリッと滑らせてインへ入る。

滑らさずに向きを変えつつインへ入る。その1回のギュッでクリッピングポイントに飛び込めて、戻した角度が合い、アウトいっぱいまでふくらめればOK！滑らせたら終了！

その先のワインディング部は、3速ホールドのまま、この走り方でインを突くぞ！

●タイムタックモードへの入り方は、4つあるコースの選択時に、シフトギアをアップ（手前に1回ひく）すればOK！画面に「TIME ATTACK」と必ず表示されるので、確認をお忘れなく！

BATTLE GEAR

第2回（中級・上級）の締め切りは、4月30日（金）消印有効分まで！

次のポイントはやはりあのヘアピン！ここを時速110キロ以上でクリアしていく！こういったきついところは、FR、結構楽かもしれない。



前輪をインのジャリ状に入れ、早めにカウンターを当てて抜けていく！

ポイントは、5速全開できたところにアクセルオフブレーキ＆4速へのシフトダウンで減速を行い、テールをスライドさせるべく切り込むこと。スピードを合わせることも大切なのだが、FRの場合、コーナー脱出に気を使うこと。強く切り込むことでテールをスライドさせ、脱出方向にクルマが向いたらカウンターを当てる！これを完璧に！



速く曲がるコツ（FR）はいかに短時間にテールを振り出せるかだぞ！

後半でチェックしておきたいのはS字コーナーの少し手前にある左！ここを時速125キロで走り抜けられるかだ。

ここのポイントも減速と切り込み方。ここでの減速は通過スピードに合わせることもあるのだが、テールを振り出しやすくするためでもある。

アクセルオフブレーキと4速へのシフトダウンで抜ける。即カウンターを当てないと加速が鈍るぞ！



初級のコースをスープラで、さらに速く走るために！というわけで、もう1回、スープラでの走りをチェックしておきたい。

まずは走り方。

そのパワーを生かしてとにかく全開で走ればいいわけだが、でもコーナーではそうもいかない。いかにそこを早く走り抜けるか！そこでよくあるミスがオーバースピード！これにより曲がれないことがよく起きる！これを解消するには勇気を持って減速をすること。そこから最速への道が開けていくのだから。



超高速ドリフトからカウンターを当ててインへ！時速160キロが目標。

というわけで実践その1。スタートしてから2つ目の右にこれを応用。

時速200キロ弱できたところで強引に右へ切り込み、テールをスライド！脱出方向に頭を向けつつ、インを滑るように駆け抜けていく！

チェックポイント後にあるきつい右でも応用。いかに早い時期に向きを深められるか。そしてインを突くかだ！



コーナー出口で加速させるために、いかに前半で向きを深めていくかだ。

失敗する理由は、減速よりハンドルを切る量。素早くできるだけ多く切る！

それをもっとコンパクトにしなければならないのがトンネル手前の左と、出口の右。

アクセルオフブレーキでテールを軽くし、ハンドルを切り込むことでスライドさせる。



高いスピードからの減速は、そのタイミングがすべて！かなり手前で！



そして出口。アクセルを少し緩めると向きが変えやすいが…全開かな！

スライドさせながらインに入るが、そのときの感じはクリッピングポイントよりも手前のインにぶつかりにいくように！後半はカウンターで走り抜けていく形となる。

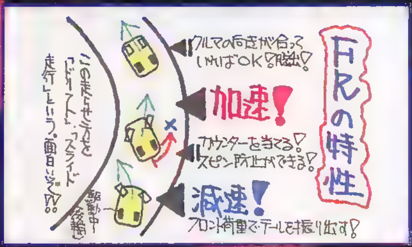
これで1秒は速くなるぞ！

FF、FR、4WD 走りの特性を理解しておこう！

ドライブゲームもここまでリアルになってくると、ゲームのうまさはあまり関係がなくなってくる。どちらかというと、実際のクルマで走り込んでいる人のほうが上達が早いかもしれない。なぜならクルマに働く「力」を理解して走らせているからだ！

僕らゲーマーは「センス」でやっていることが多い。確かにそれも重要なのだが、これだけリアルだと、走らせ方もリアル志向にしていかないと、とても速くは走れない。

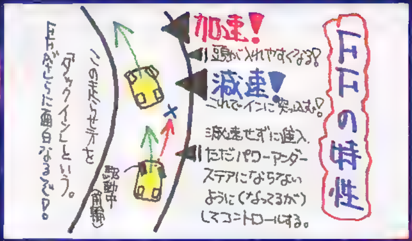
というわけで今回は、本物のクルマの走らせ方から学ぶ。駆動方式の違いで曲がり方がどう変わるのかを！



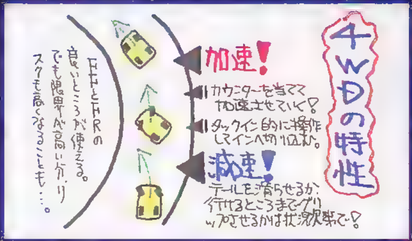
まずはFR。FRは、前輪で方向決め、後輪で駆動する。

このため前輪自ら滑り出すことなく多少ラフにパワーをかけても曲がってくれる。しかしかけすぎるとオーバーステアとなり、テールが滑り出し、スピンしてしまう。これを抑え、方向修正をするためにカウンターを当てる。

このあたりが楽しい！



次にFF。方向決めも駆動も前後で行う。このため、行きたい方向にクルマを進めやすいという特性を持っている。しかしそこにパワーをかけすぎると操舵すべき前輪がグリップを失い、アンダーステアとなり曲がらなくなる。オーバースピードでは非常につらくなることを忘れるな。



前後に4WD。前輪が駆動。前が引っぱり、後ろが押す。曲がりながら突き進んでくれるわけだが、逆に両方の悪い部分を持つことも忘れずに！

BATTLE GEAR タイムアタックランキングバトル

締め切り日と申請コースをお間違えのないように！

4月はいよいよ、第2回目（中級・上級）の申請のみ受け付け開始となります。

申請希望者の方は、P146の参加要項、もしくは「バトルギア」設置店の店頭ポスターをよく読んで、店舗側が用意してある「タイムアタックランキングバトル専用ハガキ」で、必ずご応募ください。たくさんの参加を待ってます！

また、第1回目に多数のご応募、ありがとうございます！

- 第1回 ~~「初級」「中級」 ～3/31（水）まで~~
- 第2回 「中級」「上級」 4/1（木）～4/30（金）
- 第3回 「中級」「上級」 5/1（土）～5/28（金）
- 第4回 「超上級」 5/29（土）～6/30（木）

テレビアニメ パワーストーン

4月3日(土)より
毎週土曜 PM5:00〜5:30
TBS系列にて放映開始!

■アニメ制作　スタジオぴえろ
■音楽制作　エイベックス
■製作　TBS



DCでプレイしているみんな! 一緒にゲーセンで対戦しようぜ!

パワーストーン

POWER STONE™

せっかくゲーセンでは対戦台で置かれているのに、家でプレイばっかりして、街で対戦しないんじゃ面白くない。だって、vsCPU戦よりも、対戦のほうが全然面白いんだからさ!

担当:チーム力石with徹倶楽部

勢いに飲まれるな! 正しい起き上がり方講座

ガードのないゲームなだけに、攻撃を「重ねられる」と深刻。バリエーションを広く持とう!

担当:はまー

心の準備は早めに

「パワーストーン」における起き上がりの種類は、
●その場起き上がり
●移動起き上がり
の2つだけ。どちらも動けるようになるまで完全無敵なので、システム自体は非常にシンプルで分かりやすい。

補足すると、移動起き上がりをするためには起き上がる前からレバーを入れておく必要がある。「あっ、ダウンした」と思ってからレバーを入れても遅いことが多い。

また、移動起き上がり中に一定以上の段差を落ちると、落ちた瞬間に無敵が切れ、強制的に通常の状態になってしまうので注意。



陸奥ステージの縁側ぐらいの高さだと、もうダメ。

離れつつも上を取れ!

起き上がりで問題なのは、起き上がり方の選択よりも、むしろ起き上がった直後の攻防。ガードができないので、起き上がりの場所やタイミングを読まれていると攻撃を重ねられ、再びダウンを奪われてしまう。

しかし、それら「重ね」を避ける方法もある。1つは「起き上がりエスケープ」。完全に起き上がらないうちから(移動起きの場合は、転がっている最中に)レバーをぐるぐる回しておけば「起き上がり中の無敵」から隙なく「エスケープの無敵」につなぐことができる。

もう1つは、ジャンプ。起き上がり(転がり)中にジャンプすると、通常のジャンプとは違って「ジャンプの予備モーション」がなくなり、いきなり空中に跳び上がることができる。投げはもちろん、攻撃判定の小さい技ならほとんどスカすことができ、さらにそこから反撃に移ることも可能。「移動起きで様子見→安全を確認できたらジャンプで切り返し」という流れは、常に意識しておこう。



無敵中に、後ろのスペースを確保し、



相手の逆方向へレバガチャすれば、全方位カバー型のパワードライブも回避できる。



移動起き中と通常状態で同時にJを入力すれば、その違いは明らかに分かる。

色気は禁物!?

ただし、起き上がりに「反撃」しようとすると、いろいろと不都合が起こる。

ありがちなのが、起き上がりと同時に相手を投げようとすること。しかし、**起き上がった直後にP+Kを入力しても、必ずただのPになってしまう。**そもそも、地上での投げ自体が「入力と同時に相手を掴むことができない」ので、掴むまでのモーション中に打撃技をくらうのがオチだ。

しかし、近くにアイテムが落ちているときは、Pに化けずにアイテムを取ることができる。相手キャラとアイテムが同時に掴める範囲内にあっても、起き上がり時に限りアイテムを優先して手に取ってしまうので注意。



ダウン中にパワーフュージョンを出されると、



投げで攻撃を止めることはまず不可能。避けに専念せよ!

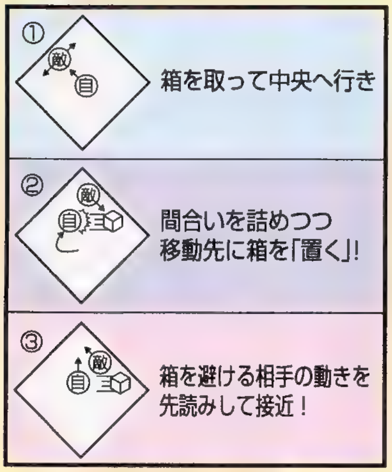
P.S.GAMEST Q&A G　Q:画面写真はどのように撮影するのですか?また、「見よこの減り!」というときにかぎって体力ゲージが写っていないのは、読者の想像力を鍛えるためですか?　神奈川県　P.N.R.S君　A:ずるずるコンバータ(通称ずるコン)自作ダウンコンバータを使って撮影している。最近はビ←

ダメージは「奪う」ものだ!
追い詰め方エトセトラ

逃げる相手をただ追っかけるだけじゃ、簡単にタイムオーバーになってしまう。懐を深く持て！

担当：はまー

K投げのテクニック



武器を取ったらKも使え！

木箱やタル・イスなどの「投げる」系の武器（以下箱）を持ったまま移動されると、守りが堅くてなかなかダメージを与えられない。そこで注目したいのが「箱をKで投げる」というテクニック。Pと違い、Kを押すと「自分の向いている方向へ投げる」ので、相手の移動先へ箱を「置いておく」ことが可能だ。Pで投げると、それを左右どちらに避けられるかは読みづらいが、一方向に決め打ちで投げて「壁」をつくっておけば、その逆サイドから回り込んでいくことができる。



高低差に関しては、PでもKでも補正が働く。レバー入力方向でない点に注意。

相手の箱は積極的に掴め！

ただ、こちらの箱を投げつつ間合いを詰めることができても、相手も箱を持っていたらやはり危険。ここで狙っていきたいのが、「投げられた箱をタイミングよくキャッチする」というテクニック。あえて武器なしの状態で近づき「箱を投げたくなる」ように心理を向けておけば、投げてくるタイミングも取りやすいし、それに合わせてキャッチしやすいポジションへ移動することもできる。

もしキャッチに成功すれば、「ある程度近い間合いで、相手は武器なし、自分は箱持ち」というかなり有利な状況になる。相手が保険のために武器を取ろうとしたらその隙に箱をブチ当てられるし、逃げていくようだったら前述のK投げで進路を塞ぎ、さらに間合いを詰めていけばいい。

キャッチのコツとして、

- **有効範囲は、だいたい投げ間合いと同じ**
- **自分の向いている方向は関係なし**
- **有効範囲内に掴めるものがあると、そちらを優先してしまう**

ということを意識していれば、成功率はグッと上がるはず。失敗したときのリスクは確かに大きいが、特に自分が負けている状態では、どのみち勝負を賭けるしかない。練習してソンはないぞ。



投げ間合いに入るか入らないかという位置で、プレッシャーをかけて、



距離を取りつつ反応してゲット！有効範囲は意外と広いのでビビるな！

着地を狙え！

自分が箱ではなく、剣やパイプ・銃火器を持っているときに意識しておきたいのが、「相手の着地を狙う」ということ。

例えば火炎放射器を持っているときに、ジャンプでかわされることを警戒する場合。ジャンプを読んで自分もジャンプし、空中で「かぶせる」ように撃つのが一般的だが、実はそのまま地上にいて、着地を狙ってP撃ちでもほぼ確実に撃墜できる。ジャンプという回避行動は、ボタンを押した直後の移動量は多いが、その後は実際にはほとんど制御できていないためだ。

このテクニックは、特に自分が変身しているときに重要となる。あえて乱射せずに「逃げ道」をつくっておき、ジャンプしたらタイミングよくP撃ち──中でも、拳銃は弾速が速いので、へたにジャンプ撃ちを乱射するよりも効果的だ。



空ジャンプで相手の「後出しジャンプ」を誘い、エスケープ不能の空中ヒットを狙え！

実は使えるかも!?① 「振り向き攻撃」

相手に背を向けた状態、かつ一定間合い内でPかKを押すと、通常の打撃とは違う「振り向き攻撃」が出せる。地上での打撃自体があまり当たらないため、積極的に狙っていくほどのものでもないが、その性能は意外と高く、

「地上・空中に関わらず1発でもヒットすればダウンを奪え、必ずパワーストーンを落とすことができる」

という特徴を持っている。

具体的に「こう使える！」とは言えないものの、例えば銃火器をジャンプ撃ちした相手の懐に潜り込めたときなどは、理論的にはかなりいい選択だと思うのだが……。

実は使えるかも!?② 「壁ターン攻撃」

壁に押しつけ、かつ壁のほうを向いている状態でP＋Kを入力すると、壁を蹴って攻撃することができる。若干前動作が大きいものの、相手から逃げつつ急に突進していくので、たまに使うと意表を突ける。技後の隙も少ないので、移動手段の1つとして考えてもいいだろう。

もう1つ、ジャンプからのP＋Kにも注目したい。まわりに何もないところでは、ほぼ真下にしか攻撃できないが、壁に押しつけたり柱に掴まってからだと技が変わり、遠くまでホーミングするようになる。さらに、単発＆投げ系の攻撃は空中の相手にも最大ダメージを与えることができるので、ジャンプでの回避に対しても強い。表中で○の付いている技がそれに当たるので、覚えておくと便利だ。



ワンタンと竜馬の柱P＋Kは、相手をロックする。

ジャンプP+Kのヒット数

	通常	壁	柱
フォッカー	2	①	①
あやめ	2	①	①
ワンタン	4	4	②
ガンロック	①	①	①
ジャック	5	4	4
ガルーダ	①	①	①
ルージュ	2	①	2
竜馬	2	①	③

通常…まわりに何もないところで入力
壁……壁に押しつけて入力
柱……柱に掴まった状態で入力

P.S.GAMEST Q&A G →デオプリンタと呼ばれるプリンタを介して、画像データを吸い出して使ってる。体力ゲージは原責と呼ばれる悪魔の進行スケジュールのせいにしたいところだが…まあ、編集部の責任です。ごめんなさい。今後もそんな写真があったら、自分でやって、確かみてみろ！って感じですか(編)

ステージで戦略も変わる!?
地の利を生かす2

前回では説明しきれなかった、地形を利用した攻撃&ギミックの多いステージを集めてみた。

担当：スー

段差を利用した攻撃PART2

前号では、相手に対して高い位置、または低い位置からの打撃による攻撃や、アイテムによる攻撃法を紹介した。今回は、それらのバリエーションをもう少し紹介しよう。

前号では、上からでも下からでも攻撃できる、ハンマーの有効性を説明した。しかし、段の上から、下からと限定すれば、使えるアイテムはまだまだあるぞ。

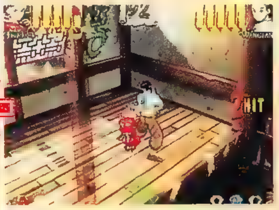
まず、段の上から攻撃する場合に有効なのが、タルや木箱などの、直接相手に投げつけるアイテム。これらは相手が直下にいても、かなりの角度をフォローする。しかし、下からでは段にぶつかって、相手にヒットすることはない。

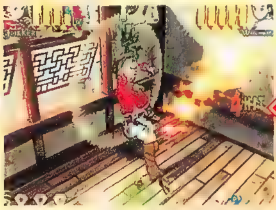
次に段の下から攻撃する場合に有効なのが、パイプや剣などの直接攻撃アイテム。これらは、地形に埋まるように使っても、その先端が地形を突き抜け、相手にヒットすることが多い。

ほかにも、拳銃や火炎放射器などの飛び道具もいい。弾が段差スレスレで飛んでいくような使い方のできる地形が結構あるぞ。とくに火炎放射器は攻撃の判定自体が大きくてオススメ。バズーカも爆風が大きくていいぞ。

また、1キャラ分以上の高低差があり、下から攻撃する場合は、ジャンプP+Kを使ってみよう。ヒットする位置によって、相手を縮ませたまま、こちらが動ける「カス当たり」状態になることがある。こうなったら、投げは入らないので、すぐにコンビネーションを叩き込んでやろう。


懐に入っているように見えて、実は当たるタルや木箱。安心できない。

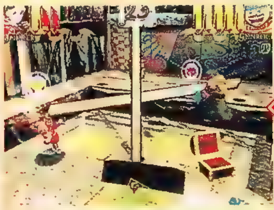

ジャンプP+Kがカス当たりして、相手を縮まらせたらチャンス!!


すぐにコンビネーションを叩き込んでやろう。ジャンプP+Kでもいい。

柱で奇襲

引っこ抜いて、大きく振り回す柱は、その動作が大きく、逆に相手から攻撃されてしまう場合が多い。しかし、相手より高い段差にいて、段のへりにいる場合は別。柱を振るモーションは若干前進するので、段差から落下してかなりの奇襲になる。使ってみよう。


「おっ!?どこで振ってんだよ～」なんて思わせといて、


イキナリ下段に瞬間移動!!知らないとまず避けられない。イイ奇襲だ。

ステージ情報の見方

- ○（赤）…パワーストーン、武器の出現ポイント
- ○（青）…ギミックが施されているポイント

Dawn volta

低いステージと、1キャラ分高いステージに2分割されるドーンボルタ。このステージの特徴は、キャラクターが直接ダメージをくらうギミックが、むき出しになっている。

ごくまれにだが、このギミックだけで、コンボが成立してしまうことがある。最悪なケースになると、相手に攻撃を受けて吹っ飛び、中央の蒸気機関があげる火柱に突っ込んで吹っ飛ばされ、ベルトコンベア奥のトゲ付きローラーに跳ね返されて、最後に巨大ローラーに切り刻まれる。これが瞬時に決まるのだ。これだけで、ゲージ1本半も奪われてしまう（ホントにまれだが）。

それらのギミックのなかで、特に注意したいのが、中央の蒸気機関（!?）だ。この蒸気機関からは、一定時間ごとに火柱があがり、それに触れてしまうと、ゲージ1本分の半分をダメージとして奪われてしまう。よって、中央にはあまり近づかないのが得策。

しかし、ちょっとした活用法もある。それはラウンド開始直前。ラウンド開始までに、この蒸気機関は1回火柱をあげる。このとき、火柱に触れてしまっても、ダメージにはならないのだ。

火柱に触れた直後、キャラはブッ飛ばされ、ダウン状態のまま「アクション」の声がかかる。ここから回転起き上がりをしつつ相手に近づき、いきなりジャンプしてP+Kなんか仕掛けると、相手に先手を取られることなく、安全に開幕を迎えられるぞ。

ただし、火柱に触れるタイミングだけには注意。あまりにも遅いと、ただ自爆しただけになってしまう。触れると決めたら、早めの決断を。

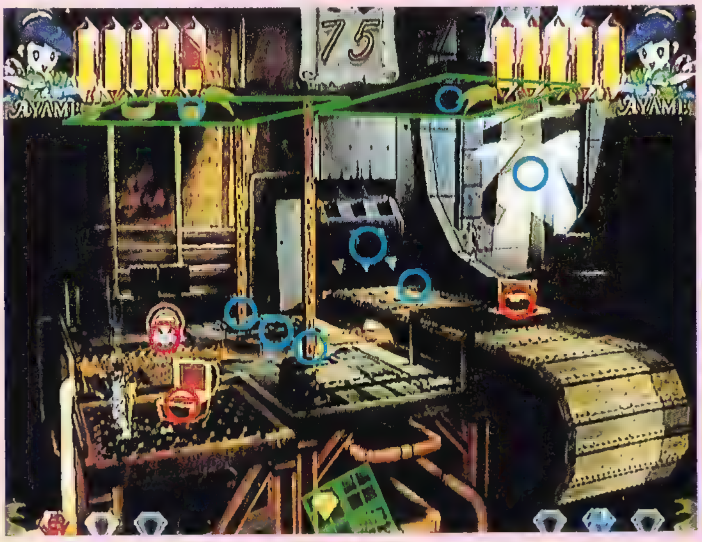
このステージには、一応天井があり、天井に触れているあいだにP+Kを押すと、つかまることができる。といっても、天井はかなり高い位置にあるので、ただジャンプしただけでは、まずつかまることはできない。

2段ジャンプできるキャラのみ、簡単につかまることができるが、それ以外のキャラは、鉄骨を登り、そこからジャンプしてつかまるしかない。ジャンプPぐらいしか届かないので、逃げるときは便利。



ラウンド開始前に、蒸気機関の柱に突っ込んで一度ダウンし、


回転起き上がりの状態で、開幕を迎える。先手を取られにくいぞ。



- 蒸気機関×1
- 巨大ローラー×1
- トゲ付きローラー×1
- 柱×2
- トゲ付きローラー×1
- ベルトコンベア×1

Q：編集者たちの中での「バイト」してる人たちって何してるんですか？／北海道　P.N.文月さん　A：スキルによって使われかたに多少違いはあるが、様々な雑用全般（吉牛行ったり掃除したり）から、入稿作業（レイアウト切ったり写真撮ったり）など、数多くの仕事をしている。（編）

Oedo

全体が広くて動きやすく、アイテムの配置も適度で、天井もあり、低い位置を1キャラぶん高い段差が、ぐるっと囲む大江戸ステージ。

このステージは、パワーストーン（以下PS）の出現する位置がかなりバラけていて、1つ1つを結ぶ距離がわりと遠い。PS欲しさにゾーンで動いていると、運がいい場合は楽に回収できるが、運が悪いと逆に取られてしまう。よって、中心よりも外周をぐるっと回る感じで動いていくといいだろう。

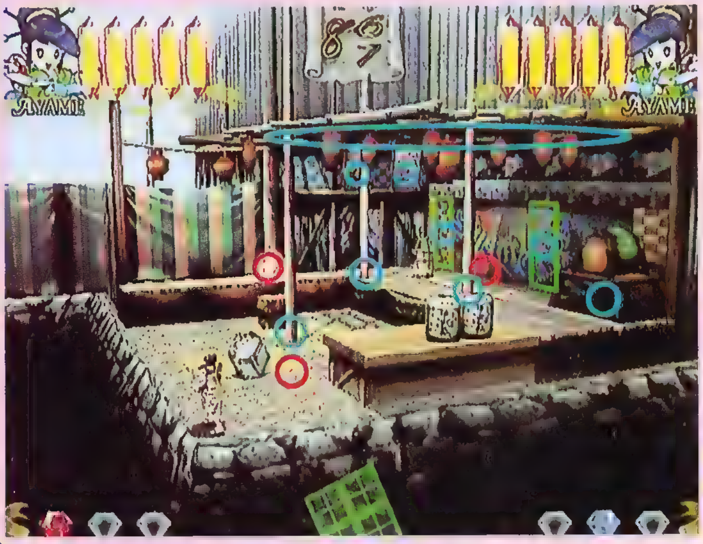
天井には、ちょうちんがいくつかぶら下がっており、P+Kで天井につかまってから、レバーで移動し、ちょうちんに触れることで、ちょうちんを下に落とすことができる。地上に落ちたちょうちんは数秒間燃えて、これに触れるとダメージになるが、これは自分も同じことなので、やりすぎないように。また、落とすのに夢中になって、攻撃をくらわないように注意したい。

壁際には、ダメージを受けると倒れてくる壁などが配置されているが、そのうちの2カ所は上の絵が落ちてくる。その手前のほうは、奥にいけるスペースがあり、絵が落ちてくると、閉じこめられてしまうかたちにはなるが、ダメージをくらった直後に、回転起き上がりで脱出すればOK。もし閉じこめられても、移動で簡単に脱出できるぞ。

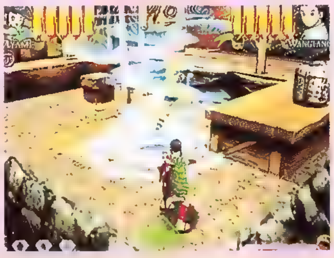
相手に変身された場合に注意したいことは、画面一番手前のスミに追い詰められないこと。ここに追い詰められてしまうと、相手のパワードライブ技しだいで、ほとんど脱出不可能な袋小路になってしまう。天井や柱を使い、立体的に逃げるようにしたい。


ちょうちんを落とすのに夢中になりすぎていると、


ジャンプPで墜とされたり、火だらけで、降りられなくなることも。



ちょうちん×10
カベー×2
絵×2
柱×3


このスミに追い詰められたら危険!! なぶり殺しにされるぞ。

Tong-An

ジャックステージ「マンチェスター」と並び、全ステージ中では、かなり狭い部類に入るトンアン。オマケに天井までも低いので、全ステージ一狭いといってもいいだろう。

ここまで狭いということがどう働くかというと、移動速度が素早いキャラや、2段ジャンプを装備したキャラの行動範囲を、いちじるしく狭めるように作用する。

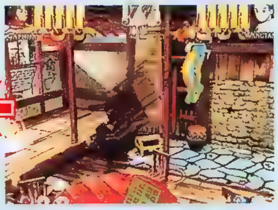
ということは、広いステージで、それらのキャラを追い回すのに苦労していた重量級が、労せずに相手を捕まえることができることになる。

さらに、このトンアンステージには、イスやテーブルなどのアイテムが山ほど配置されている。重量級キャラは、アイテムを投げる速度がダントツに速く、これほど狭ければ、投げられたアイテムをP+Kでキャッチするのは至難のワザ。しかもこれらのアイテム群は、相手の移動の妨げになるので、アイテムのヒット確率も格段に上昇する。オマケにエスケープのジャマにもなったりして、コンビネーションもヒットしやすい。

PSの出現位置は、かなり密集しており、素早いキャラに一瞬にして変身されることも少なくない。しかし、その反対のスペースには、アイテムが多数配置されているので、相手にPSを取らせるふりをして、じつはアイテム投げほうだいなんて戦法もアリだ。

よって、重量級のキャラが、移動性能のいいキャラに、対戦で乱入する場合、トンアンステージを選択すれば、格段に勝率が上がるだろう。

重量級だけならずとも、中量級、特にリョウマでも有効な数少ないステージといえることも付け加えておく。


普段は難なくアイテムを避けることのできる軽量級キャラでも、


これだけ障害物が多いと、引っかかって避けきれないことが多い。



ランプ×4
ピヨリツボ×2
ツボー×1
柱×3


このツボだけは慎重に狙って当てたい。ピヨらせるのと同じだ。

P.S.GAMEST Q&A G
Q：編集部は広いんですか？　神奈川県　P.N.タブきち君　A：多分狭いかな。机が45、筐体が7、コピー機やプリンターなどの、棚、通路にはまぐろになってるライターや編集がひしめき、編集部に所属する人間が60名弱いるからな。しかしまあ、住めば都って言うだろ？（しもでん）

中村工務店恋愛白書!?

★★恋愛QUIZ★★ ハイスクールエンジェル™

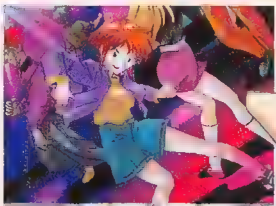
©(株)ナムコ

ついに発売！「恋愛」がテーマのこのゲーム。各キャラクターの属性も一緒に掲載だ。

担当：CHU



おおっ！ついにナムコがこういう王道演出を（涙）！







かなりオープンな性格のわんぱく娘・真琴ちゃん。妹にならない？

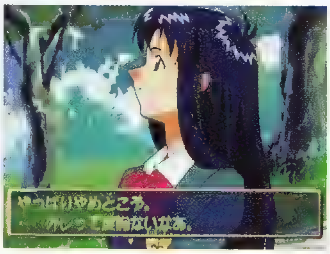


逢瀬真琴

WANPAKU

［おうせ　まこと］

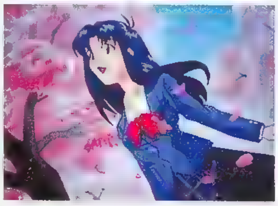
考えるより先に体が動くスポーツ万能元気娘。女の子らしからぬ物腰と言動で男子生徒からは恐れられているが、本人はまるで気にしてない様子。小学生・中学生の弟たちと一緒にケンカして育つ中で、彼女の骨のある性格が形成されたようだ。でも料理・裁縫の腕はバツグン！見かけによらずつくすタイプ？



遠くを見つめる芹川さん。何を考える？



眩しい！ステロタイプだが、やっぱり眩しい!!



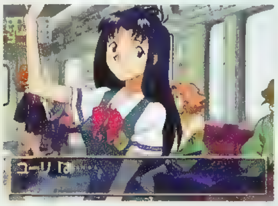
春爛漫。響子さ～ん（違うか）。

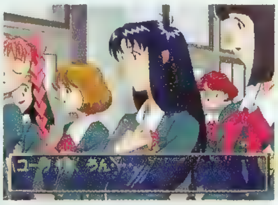


芹川優里

MAJIME

［せりかわ　ゆうり］





成績優秀・品行方正な優等生。清楚で優美な外見と、誰とでも気さくに話せる性格には、他のクラスにまでファンがいるほど。ピアノ・生け花などに習熟した大和撫子。高嶺の花的な雰囲気を備えているため、男子はアタックしづらいようだ。片時も離さないペンダントには、大切な思い出があるらしいが…？

P.S.INFORMATION G

「ソウルキャリバー」攻略ページでも告知しているが、ナムコが「ソウルキャリバー」のイラストを広く公募するぞ！イラストは「キャリバー」に関係していれば何でもOK。ただ、イラストタイトルやコメントは裏に書くこと。優秀者はDC版にイラスト掲載&DC版ソフトがもらえるぞ!!←





OTAKU

梓沢ちひろ







う〜むメガネッ娘。そしてメガネッ娘。前回のシャオユウのコスプレもＣＨし的にポイント高し。次はシャオユウ制服を熱望。

いつも何か新しい興味の対象を探している好奇心旺盛な女の子。愛用のノートパソコンを片手に、興味を持ったことにはとことんのめりこむ。親と離れてマンションで一人暮らしをしているため、さらにオタク的な趣味がエスカレートしてしまったようだ。そんな彼女の次の目標は、なんと恋愛小説の執筆!?

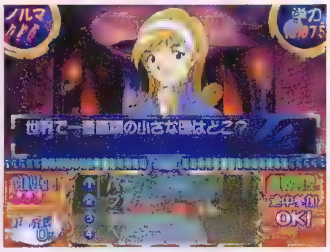
［あずさわちひろ］

OIROKE





超大金持ちの西園寺さん。高級車のリムジンは基本中の基本。



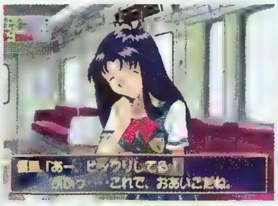
柔らかい表情の西園寺さん。いったい何があったんだ？

西園寺玲香



元女優の母と資産家の父を持つ純血種サラブレッド、そしてそれに見合ったプライドと容姿の持ち主。何かと高飛車で高圧的な態度を取りがちだが、半面ピュアで傷つきやすい一面も持っている。広大な邸宅に、一匹の「レスティー」という名のアフガンハウンドを飼っており、その犬と接する時だけは素直で優しい表情を見せる。

［さいおんじ　れいか］







反応が非常に愛らしい芹川さん。この場面では、恐るべき秘密の一端が白日のもとに！（ちょっと違う）

恋のマニュアル

天使のSYSTEM

難しいことはなにもない、とにかくクイズに答えまくるのだ（それが一番難しいけど）。

高校に入学したばかりの主人公（プレイヤー）がクイズに答えながら卒業までの3年間で女の子との仲を深めていく…という恋愛シミュレーション要素のあるこのゲームだが、あくまでも基本はクイズゲーム。ゲームのシステムはいたって簡単なので安心だ。

おおまかにゲームの流れを説明すると、右の写真のように「授業クイズ」「対面クイズ」「イベントモード」「マップモード」の4つモードのサイクルになっていて、この1サイクルが1季節に相当する。つまりこのサイクルを春→夏→秋→冬の4回分クリアすることで1年経過することになるぞ。

「授業クイズ」は学校の先生による授業形式のクイズ。といっても出題されるジャンルは堅苦しい問題ばかりってことはなく、いろんなジャンルから出題されるぞ。でもって、答えたクイズのジャンルによって主人公の性格パラメータが変動するってわけだ。

「対面クイズ」は直接女の子から出題される対話形式のクイズ。ここで出てくる女の子はその時の主人公の性格パラメータの高さによって決まり、その時のパラメータと対応した、もっとも相性が良い女の子が出てくる。さらに相性を良くするチャンス!?。

「イベントモード」はその時のゲームの進行状況や女の子との好感度に応じて、何らかの出来事が発生し、その出来事に対する選択肢が出てくるモードだ。クイズではないので、特に正解というものはないが、選択によっては見られるグラフィックが違ったり好感度が変化したりするぞ。

「マップモード」はいわゆる中間発表。ゲームの進行状況や主人公の性格、女の子との相性などが表示されるぞ。

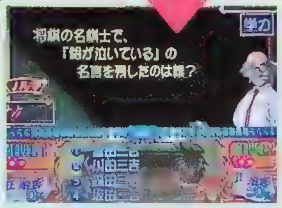


げいむの流れ



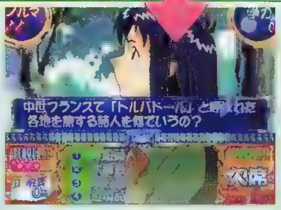
さあ、これから甘く切ない高校生活の始まりだ。というわけで、気合入れれ。

授業クイズ

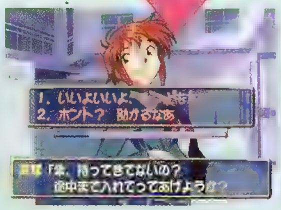


季節の初めは授業から。ま、適当に頑張れ（嘘、マジメにね）。

対面クイズ



女の子の前で恥はかけないぞ。ここらでいいとこ見せたれ。



むひょ〜。女の子からのお誘いなり〜。入れて入れて〜。



…で、濡れ濡れな関係に。



気になるあの子との相性確認！来季も頑張っていこ〜。

GRADIUS® IV FUKKATSU

GRADIUS® IV 復活

ここまでくれば、1周クリアは遠くない！
ボス群を撃破し、要塞内部へ突入せよ！

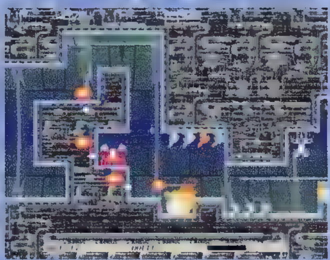
担当：RED＆京城

ANTI OPTION HUNTER PROJECT ACT.2

今回は、1周目も大詰めとなるステージ8～9における、オプションハンターの出現タイミング調整について考えていこう。

ボスラッシュステージとなるステージ8を越えれば、いよいよ最終ステージとなる要塞内部へ突入となる。

要塞内部は入り組んだ地形が続く場面が多く非常に難しいため、変なところでオプションハンターが出てしまうと一巻の終わり。せっかく最終ステージまできたのに、オプションハンターのせいで死亡、なんてことのないようにしたい。



要塞内部、こんな場所でハンターが来たら、オ・シ・マ・イ！

ステージ7以降の調整

細胞ステージをオプション3個でクリアしたら、高速ステージ～ボスラッシュステージでは4個目のオプションを取らず、ステージ9（要塞ステージ）の前衛で4個目を取るパターンが簡単でオススメ。

ステージ9の前衛で4個目を取ると、要塞内部の後半（中ボス以降）にオプションハンターが出現するが、要塞の後半は、仮にオプションを取られたとしても致命傷にはならない。

高速ステージはもちろん、ボスラッシュステージも、慣れてしまえばオプション3個で問題ない。ただし、スピードは3速が必要。前回も書いたことだが、高速ステージ以降のステージは3速にしないと不利になる場面が多い。高速ステージまでこられるようになったら、3速まで取るようにしよう。

また、初心者にはあまりオススメできないパターンだが、高速ステージのボス前～赤ザブで4個目を取ってしまい、バニシング・コアでミサイルを撃って稼ぎつつ（結構稼げる！）ゆっくり倒し、バーサク・コアでオプションハンターが出るまで待ち、ここで1個食わせるようにしてもいい。

ちなみに、グラIVのオプションハンターのタイムカウントは、ミスするとリセットされて0に戻るようになっている。

もしミスした場合も、4個目のオプションを取るタイミングさえ合わせれば、ノーミス時と同じタイミングでオプションハンターを出すことが可能だ。



ハンターが来たら、写真のようにオプションを引っ張り、少しずつ右に動いてレーザーを避ける。



バーサク・コア。上の護衛機を破壊したら、画面左上で避けながら、オプションハンターを待つ。



バニシング・コアでミサイルを撃ちながら粘る。意外と稼げる。

おさらい ステージ6までの調整

前半ステージのオプションハンター調整は、3月30日号で紹介したが、簡単におさらいしておこう。

ステージ2の前半が終わり、地形が見えたら4個目を装備。すると、ステージ4の中盤で1回目が出現するので、1個食わせる。

5面の前半が終わり、モアイ地帯に入る辺りで再度4個目を取る。すると、ステージ6のボス前で2回目が出現するので、1個食わせる。

1回目の出現タイミングの調整は、下に新しいパターンを紹介してあるので、こちらも参考にしてみよう。

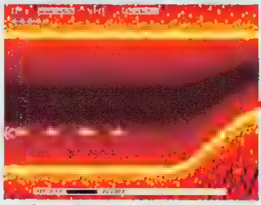
STAGE2～4 NEWパターン

提供：真留世

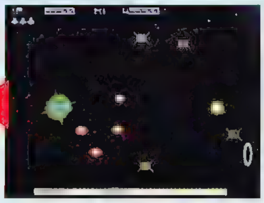
ステージ2まではオプション3個でクリアし、ステージ3の前半が終わる辺り（前半の曲が終わる瞬間）で4個目を付けると、ステージ4ボスの直前で1回目のオプションハンターが出現する。

このパターンのいいところは、ステージ4の後半をオプション4個で進めるところ。この場面、テイルガンじゃない装備で、しかも2速だったりすると、オプション3個はちょっと心細いからね。

ステージ1～2でミスった場合のフォローパターンとして覚えておくのもいいだろう。



4ボスの直前で来るので、1個食わせてしまおう。



ステージ3の前半の曲が終わる瞬間に4個目のオプションを取る。



ステージ概要

ステージ8は、装備を集めるための赤ザブ群（いきなりワープしてくるザコ）のあと、5体のボスと連続して戦うボスラッシュステージ。

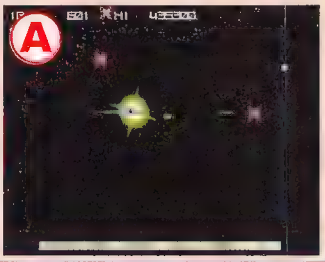
グラIIやグラIIIのボスラッシュステージと違って、途中のボスでミスしても最初まで戻されることはなく、ミスしたボスから再スタートとなる。

最終ステージとなるステージ9に備えて、充分な装備を持った状態でこのステージをクリアする必要がある。

前衛ワープ兵器 ザブ

虚空からいきなり出現するワープ兵器・ザブが無数に出現する。と言っても、弾を撃ってくるわけでもないので、装備がある場合は撃ちまくっていれば、特に問題ないだろう。

ミスした場合の装備の上げ方だが、1個目のオプションを取るぐらいまでは、パターンにしておくといい。ザブは、毎回同じパターンで出現しているので、最初のほうだけでいいから出現パターンと撃ちかたを覚えれば、オプション1個目を取るぐらいまでをパターンにすることはそれほど







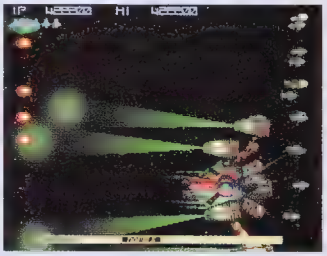
バニシング・コアは、派手なサーチライトで自機を照らしながらミサイルを撃ってくるボス。実はこのサーチライトの光はただの演出ではなく、攻略的に意味があるものなのだ。ミサイル攻撃が来るときのサーチライトの色は、赤、黄、紫の3色があるが、色によってそれぞれ異なる攻撃モードになっているのである。

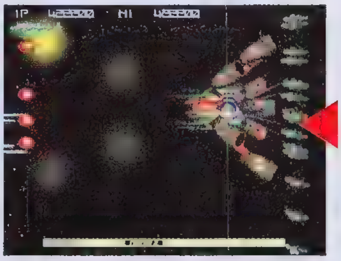
黄のモード

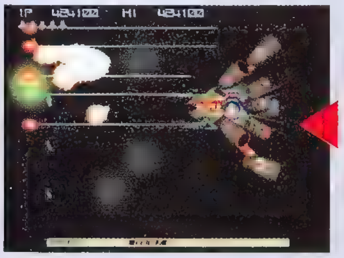
最もやっかいだと思われるのが、黄色のサーチライトのモード。このモードは特殊で、サーチライトの光に自機が照らされると（円形の部分に触れると）、それに反応してミサイルが発射されるようになっていて、光に当たらなければ、しばらくの間ミサイルは発射されないようになっている。

また、本体からレーザーを撃ってくるのもこのモードのみとなっている。

基本的には画面左上で待機し、光が下から迫ってきて、自機が照らされた瞬間（ミサイルが発射された瞬間）に、撃ちながら一気に下に移動すればまず大丈夫。本体からのレーザーのタイミングによっては、光が自機に到達するよりも少しだけ早く移動する判断も、時には必要。


左上でサーチライトの光を待ち…、


自機が照らされたら下に逃げる。レーザーのタイミングにも注意。


ミサイルを撃ちながら一気に下に逃げる。

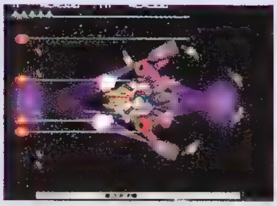
紫のモード

紫色のサーチライトの場合は、ボスが少し前進してくるのですぐ判別できる。

このモードのサーチライトは、ボスの周辺をぐるぐる回っているだけなので、画面左下or左上がほぼ安全地帯となっている。オプションをひろげてミサイルを撃つようにしていればまったく問題ない。

また、このモードはボスが上下に動かないため、撃ち込みのチャンスでもある。

コアのY座標上にオプションを配置して、写真のようにL字型のフォーメーションを組んで撃ち込めば、自機の安全を確保しつつ、効率良く撃ち込むことができる。


紫のモードは、オプションを広げて左上にいれば問題ない。

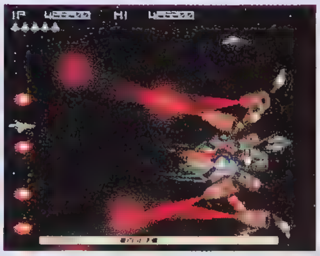

L字型のフォーメーションを組んで撃ち込んでもいい。

赤のモード

赤いサーチライトの攻撃モードは、ボスの前方を広範囲に攻撃してくる。

このモードがきたら、ボスが画面の上よりにいるのか、下よりにいるのかを素早く判断することが重要。ボスが上よりにいる場合は画面左下へ、下よりにいる場合は画面左上へと逃げこもう。オプションを伸ばしたままにして、ミサイルを撃っていればまず大丈夫だ。

判断を誤り、ボスと同方向に逃げてしまった場合も、下手に動かずにオプションを広げたままミサイルを撃っていれば、意外となんとかなる場合が多い。


赤いサーチライトがきたら…、

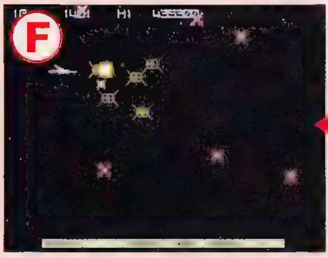

ボスの逆側に逃げ、オプションを広げてミサイルを撃つ。

難しくはない。
オススメは、スピード2速→ミサイル→オプションと取るパターン。ここまでさくっと取れれば、これ以降も効率良くカプセルを集められる。
復活時は、ダブルはもちろんレーザーも取らず、ノーマルショットのままひたすらオプションを取っていく。
下の連続写真をもとに、1個目のオプションを取るところまでを説明していこう。ただし、青カプセルが早めに出たり、保険がない場合は、このパターン通りにはいかなくなるので、ある程度のアドリブは必要となる。
写真A：まず、スタートと同時に保険カプセルでスピードアップしつつ、写真のような高さ、つまり1機目の赤ザブが出現するY座標に自機を合わせる。正面から1機目の赤ザブが出現したら撃つ（こいつの出したカプセルはあとで回収する）。
写真B：すぐに頭上から2機目の赤ザブが突っ込んでくるので、こいつを撃ち、出したカプセルを即回収してスピード2速にする。
写真C：すると、写真のように、自機の上と右にザブが現れるので、少し後ろに下がってこの2機を撃ち…
写真D：2個出たカプセルを即回収して、ミサイルを付ける。
写真E：ミサイルを付けたら、上のほうから出る赤ザブ4機を撃ちにいく。
写真F：画面上には、上のほうの赤ザブ4機の出したカプセル4個＋最初に撃っておいた1機目の赤ザブの出したカプセル1個が出ている。この5個のカプセルを一気に回収してオプションを付けよう。

C


D


E

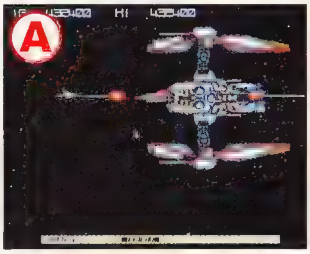

F


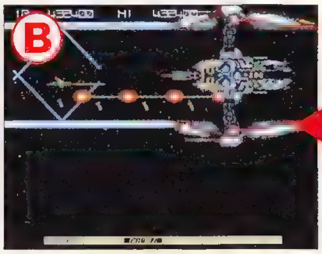


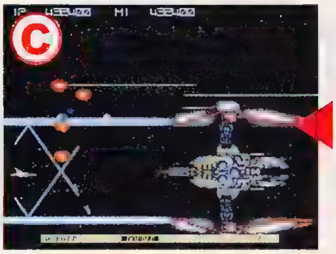
ビックコアmkⅢ改は、遠くから逃げ腰で撃ち込んでいると、なかなか破壊できない。本体の移動や、攻撃のパターンは毎回同じなのでしっかり覚え、オプションをうまく使って効率よくダメージを与えるパターンをマスターしよう。

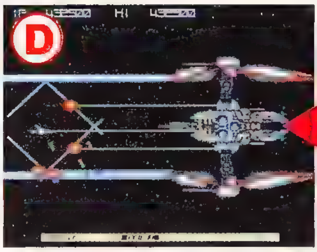
撃破までの流れ

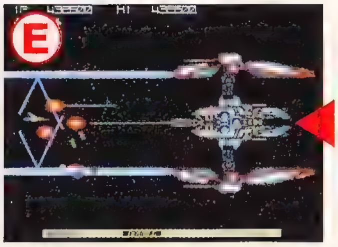
まず、ボスが出現する前からあらかじめオプションを配置しておき、ボスが出現したら写真Aのような状態でオプションをめり込ませて撃ち込むようにする。
ボスはすぐに1回目の反射レーザーを撃ってくるが、このとき恐がって一気に後ろに逃げず、写真Bのようにオプションを前に伸ばしたまま少しだけ後ろに動いて反射レーザーをやり過ごすようにする。5番装備なら、ここでボスを破壊することも可能だ。
写真C～Eのように反射レーザーによる攻撃が続くが、反射レーザーは軌道、反射角が毎回同じなので、やり過ごす位置を覚えてしまえば問題ない。また、スペースの都合上写真は載せていないが、反射レーザーの合間には短いレーザーを正面に撃ってくることを忘れずに。
反射レーザーが4回終わると正面に短いレーザーを3回撃ち、ボスがいったん閉じる。
閉じたボスはまず下に動くので、写真Fの位置付近でレーザーをやり過ごそう。そして、ボスが4セット目のレーザーを撃ったら、写真Gのように素早く目の前を横切ってボスの下に回り込み、オプションを配置しつつ、写真Hのように画面右下へいく。
こうすれば、写真Iの攻撃に対して安全地帯となるうえ、オプションを食い込ませてここで一気にボスを破壊してしまうことができる。

A

出現と同時にオプションを食い込ませて撃ち込む。

B

反射レーザー1回目。オプションを残したままかわす。

C

反射レーザー2回目。

D

反射レーザー3回目。

E

反射レーザー4回目。狭いが落ちついて避けよう。

F

この辺で、レーザーを4セットやり過ごし…。

G

4セット避けたら、オプションを配置しにいく。

H

オプションを配置しつつ、右下へ逃げ込む。

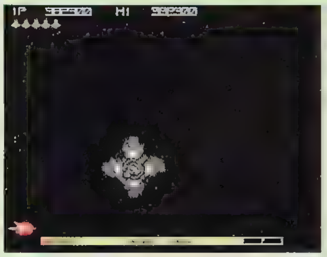
I

ここでボスを破壊できる。



テトラン再び

カバード・テトランの武装は本体から生えている4本の腕と、その先端から吐き出す耐久力のある砲台だ。この砲台はテトランの腕から発射されたあと、その場所にとどまり自機を狙って弾を撃ってくる。テトランの腕にじゃまされて自由に動けないところを狙われるとかなり危険で、怖い思いをするので、できればフォースフィールドを張った状態でこのボスに臨みたいところだ。

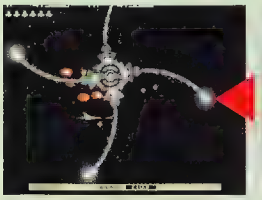

テトランは画面奥から登場してくる。

一気に腕をもぎ取ろう

このカバード・テトランは今までのグラディウスシリーズに登場してきたテトランと違い、腕の根本にダメージを与えることによって腕を破壊することができる。腕のないテトランなんてただのザコ、と言いたいところだが、腕を一本でも壊すとテトランは残った腕を高速で振り回し、大暴れを始めるので、そう甘くはない。しかし腕を壊してから大暴れを始めるまでには少し時間があるので、弱点に均等にダメージを与えておいて腕を2本以上同時に壊し、一気に片をつけてしまうのがいいだろう。


ボスが出現してしばらくはダメージを与えられない。

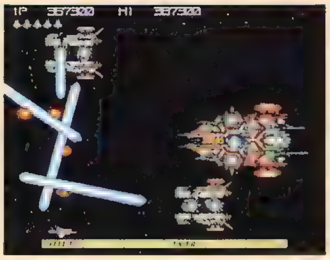

オプションを左上の腕の根本の前に固める。


腕の動きに合わせて徐々に前に移動。



バーサク・コアは2隻の小型艦をひき連れて登場する。この小型艦には1隻につき2門のレーザー砲台が装備されていて、この砲台が小型艦の弱点にもなっている。少しでも早く小型艦を破壊したいところだが、小型艦を両方壊してしまうとボスが発狂してレーザーを乱射してきてしまう。

この本体のレーザー乱射モードは非常に難しいので、わざと小型艦を一隻しか壊さないようにして戦おう。

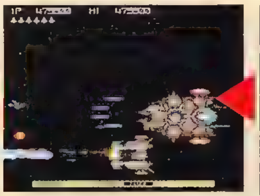

ボスラッシュ中最強、とにかくレーザーが危険だ。

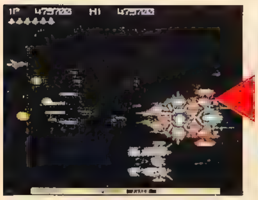
攻略パターン


中型艦の中心にオプションを置いておく。


レーザー初弾は上に避ける。


ボスのレーザーに注意しつつ、下に移動。


下の小型艦のレーザー砲台を1つだけ壊す。


あとはレーザーに気をつけつつ戦う。

逃げに徹するのもあり

小型艦を一隻残した状態でボスに撃ち込むときには、一定周期で発射されている細いレーザーに注意しよう。

また、それ以上に気を配らなくてはいけないのが、本体の砲塔から思い出したように発射される2本のレーザーで、いつ飛んでくるかわからないだけにその恐怖もかなりのものがある。

ここで考えを切り換えて、ボスに撃ち込みにいかずに、自爆を待つのもいい方法だ。そうする時には下の小型艦から飛んでくるレーザーを画面の一番上を左右に移動し避けるといい。画面の一番上だとボスからの細いレーザーに当たることはないので、思い切って横に移動できるのが大きい。あとはボスを壊しにいくときと同様、本体からの2本のレーザーにはくれぐれも注意しておくだけだ。自爆までがんばって逃げ回ろう。


画面の一番上を左右に移動して自爆を待つ。


たまにくる本体からのレーザーが非常に怖い。

やっぱりノーマルショット

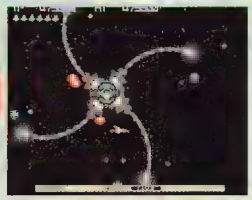
このボス戦では開幕に速攻で上の小型艦を倒してしまうことが重要だが、1、2番のでレーザーを装備している時は非常に攻撃力が弱く、小型艦を壊し切れないことが多い。1、2番装備でこのステージ道中でミスした時は、レーザーを装備しないように気をつけよう。1番はゲージをダブルに合わせて置いて、カバード・テトランからダブルで進むのがおすすめだ。

3、4番装備のリップルもレーザーほどつらいわけではないが、当たり判定の大きさがここでは災いし、小型艦の弱点にリップルが通りづらいためしっかりとオプションをめりこます必要がある。残る5、6番は特に問題はない。

安全地帯

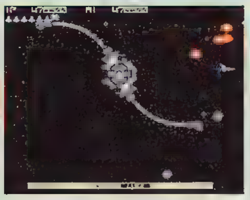
ボスの自爆まで逃げ回るのが面倒くさい、そんなあなたにビッグニュース！いつものように小型艦を倒したらボスと小型艦の下を通って写真の位置へ。するとあーら不思議ボスが自爆するまで止まっていてもオッケーだわよ。これでもうこのボスも楽勝ね。

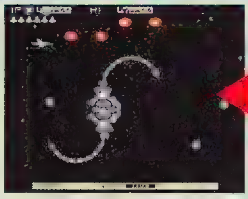

一度ここに入れば止まっていても大丈夫。


移動中は浮遊砲台と弾に要注意。


2本以上同時に壊したい。

もし同時に腕を壊すことに失敗し、テトランが3本の腕を振り回し始めたらできるだけ早く画面の左に戻りたい。なぜかというと画面の一番左上か左下の位置が、テトランの腕に対して非常に安全な場所になっているのと、できるだけ画面上の浮遊砲台を壊したいからだ。
　画面の左端に戻る時はテトランの腕の回転をよく見て、回転が遅くなったときに急いで抜けるようにしよう。


腕の回転をよく見て、

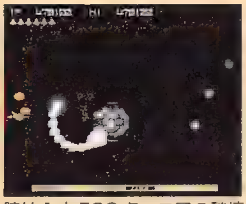

ためらわずに、画面の一番上を一気に左に横切る。

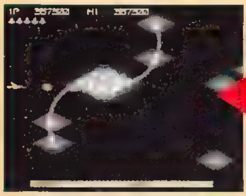
腕が残り一本になると、腕は今までとは比べものにならないほど活発に動き始めるが、しょせん腕が一本しかないテトランなどはただのザコ。腕にはたかれないようにテトラン本体との距離を十分にとって、トドメを刺そう。


ここまでくれば、あとはトドメを刺すだけ。

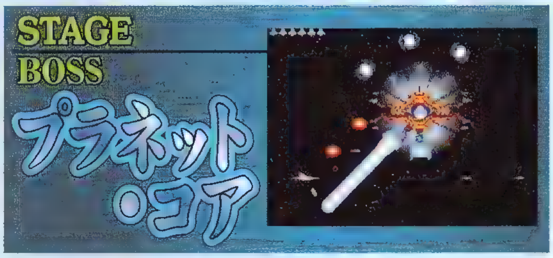
ちょっといい話

カバード・テトランは4本の腕を全部壊すか、本体中央のコアを破壊すると倒せる。腕を壊して倒した時は腕の点数の合計しか入らないのに対し、コアのみを破壊して倒した時は本体の点数3000点が入る。はっきりいってどうでもいい点数の差だが、知っていても損はしないと思うぞ。


腕は1本500点。コアの破壊を狙ってても腕は破壊できる。


それからコアを壊すと3000点＋腕の点数というわけだ。

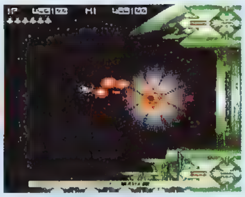
STAGE BOSS プラネット・コア

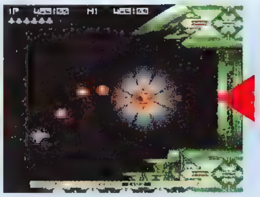


ボスラッシュの最後に待ち受けるプラネット・コアは、コアを中心に8方向にレーザーを発射してくるほか、そのレーザーを回転させる等の様々な攻撃パターンを持つボスだ。　戦いが長引いたときのために対処法を覚えておこう。
　ボスからばらまかれる浮遊機雷には耐久力があり、ボス本体への撃ち込みの障害になる。この浮遊機雷はボス本体から発射されたレーザーに触れると勝手に爆発するのだが、そのときの爆風には当たり判定があり、自機が爆風に触れると死んでしまうのでくれぐれも気をつけよう。
　また、ボスを倒した時に画面に残っていた機雷の爆風も同様なので頭に入れておこう。ただ機雷が自機の攻撃で爆発した時の爆風に当たり判定はないので、積極的に壊しにいって自機の逃げ場を作っていくようにしよう。

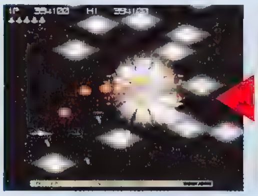
速攻パターン

このボスはオプションを3つ以上装備していれば、出現から数秒であっけなく倒してしまうことができる。
　まず、ボスが登場する前にオプションをコアのすぐ左に位置させておき、レバーを左下に入れてオプションを斜めに引っ張る。あとは自機をあまり動かさなければ大丈夫だ。


オプションを固めて、

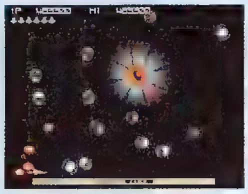

そのまま左下に自機を移動させる。スピードゲージが目印。

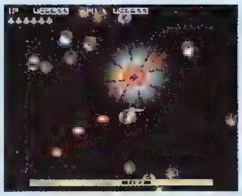

レーザーが迫ってきても、あまり大きく動かない。

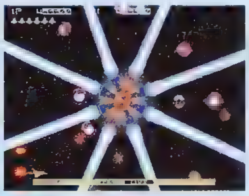

あとは止まっていればボスは死ぬ。

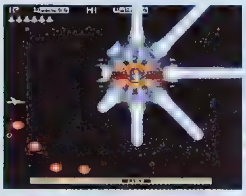
攻撃への対処法


A：機雷を出しつつ上下に移動する。細いレーザーに注意。

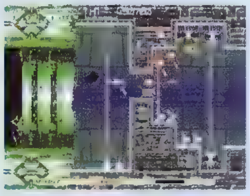

B-1：ボス本体と浮遊機雷が共に高速回転。

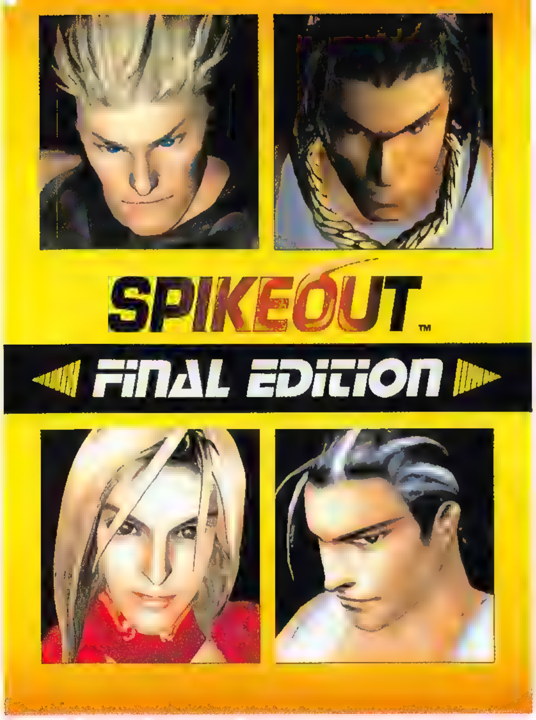

B-2ここが安全、ボス本体の当たり判定は見た目より小さい。


C：レーザーを出したまま反時計回りの回転する。


D：静止してレーザーを順に撃ってくる。

A：浮遊機雷を出しつつ、コアからレーザーを発射する。この時はボスにダメージを与えるチャンスだが、撃ち込みにくい時にはボスが正面に発射する細いレーザーに注意。また、浮遊機雷はできるだけ壊しておかないと、次の攻撃で危険な目にあう。
B：ボスが弱点を隠し、その場で画面上の浮遊機雷と共に高速回転を始める。一度回転して止まりかけてからもう一度逆回転するので惑わされないように。このモードでは、一切ボスにダメージを与えることはできない。
　ボスの真上か真下が浮遊機雷に対しての安全地帯になっているので、画面内に機雷が多く残ってしまった場合はここに潜り込もう。
C：Bの攻撃が終わったあと、本体から8方向にレーザーを出したまま、反時計回りに回転を始める。この攻撃も続けて2回くるが、回転の方向は2回とも同じだ。Bのモードと同じく、この時もボスにダメージは与えられない。
D：閉じていた弱点を開き、中心からレーザーを順番に発射するモード。この時にはボスは動かずに静止しているので、一度レーザーの死角に入れば次のモードになるまで自機を移動させる必要がなくなる。隙を見てコアの前にオプションを置いておいて、ボスの息の根を止めてしまおう。


次回は要塞ステージをMAP付きで完全攻略。



造船所攻略は次号でね!

SPIKEOUT™

スパイクアウトファイナルエディション

FINAL EDITION

今回はステージ攻略は1回お休みして、すべての基本となる「立ち回り」について詳しく解説。FEのザコ戦は気を引き締めていくべし。

1対多数・立ち回りの基本

多勢に無勢で襲いかかってくるインフェルノのザコたち…ザコ戦、ボス戦を問わず基本となる概念は、一度に戦う数をいかに減らしていくかということだ。

担当：C・LAN

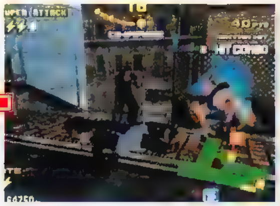
これまでも強調してきたことだが、このゲームではザコ戦をうまくこなすことが重要だ。誘導が安定しないボスも多いし、誘導が失敗したときのフォローにも役立つ。それにボス戦まで体力をMAX近く残せれば、多少強引な戦法も取れる。

どんなに強い敵でも、1対1ならば負けることはないはず。ならば1対1の状況をつくってやればいい。ボス戦に限らず、まとめて襲いかかってくる敵と戦うときは「分断する」ことが根底にある考え方。そのための手段にはどんなものがあるだろう。

ダウンした敵を盾にしてLV4チャージ

このゲームに慣れてくるに従い、その比率が多くなるのがチャージ攻撃。

これまでも、ジャンプ投げの巻き込みやB+Cなどでダウンした敵を手前に置き、それをバリケード代わりにして、起き上がりにLV4のスーパーチャージを重ねるという戦法を面攻略などで紹介してきた。これはダウンしたキャラクター(プレイヤー、敵両方含む)の上を別のキャラクターは乗り越えられないことを利用して、一度に戦う相手を手前の一人だけにするという考え方。広い通路では横をすり抜けられることもあるので、そのときはそのザコに向かってLV4を放とう。


先頭の敵をダウンさせたら…、


その起き上がりに合わせてLV4を放ち、後続も巻き込む。

B+CやLV3で敵を足止めする

敵が一直線に並んだときはLV4が有効だが、実際には両サイドや前後から挟まれたり、前方に3体、なんて状況のほうが多いはず。

ここで一度に複数を相手にしていてはダメージを受ける確率が非常に高い。こんなときに有効なのがB+CとLV3チャージだ。

B+Cで一方をダウンさせ、もう片方を安全にBBなどから摑む。その敵の背後に回る頃にちょうど転んだ敵が起き上がり、巻き込む形でジャンプ投げを決められる。LV3を生で使っている人は意外に少ないが、これもB+Cと同じか、あるいはそれ以上の効果を生むことがある。

気絶した敵を放っておき残った敵を摑んで背後に回る。LV3を決めたザコがまだ気絶しているなら巻き込まないように投げ、その後気絶した敵を摑む。回復しそうなら巻き込めばいい。

BBBLV3も開始がBなので返されにくい。敵との間合いで使い分けていこう。


敵が複数いるときはまず片側B+Cでダウンさせる。


残った敵を摑んで起き上がりを巻き込むように投げる。


LV3のグロッキー攻撃で足止め。復帰タイミングをよく見ておこう。

投げ技の使い分け

1対多の状態で敵を摑んだときは、周りの状況をよく見て投げ技を使い分けよう。後方に敵がいるなら背後に回るか即後ろに投げ、前方に敵が固まっているならBBBの頭突きにする。特にこの頭突き。後方の敵を巻き込むだけでなく、最速入力、つまりBを連打すればモーション途中で返されることはない。


敵が後ろにいるときは頭突きを使おう。狭い通路では超有効。

キャラクターによって、投げの巻き込み度合いも重要に

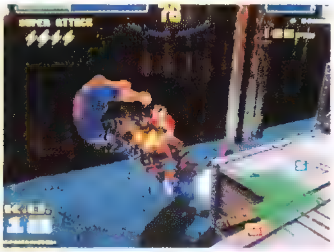
なる。下手に変な投げを使うと、終了直後に敵が目の前にいて硬直中にダメージ、という恐れもある。
　細かい違いはあるが、全キャラただの背後投げが巻き込み能力が高い。他にスパイクとテンシンの背負い投げ（テンシンは正面以外にレバーを入れる）もそこそこ巻き込み能力がある。


巻き込み能力は折り紙付きのスパイク背後投げ。

　敵を掴む前に状況を見渡し、すでに投げ技を決めておくのが理想。多くの敵を巻き込めるようであれば、SP投げを使うのがいい場合もある。

地形を利用する

　各エリアにはいろんな地形がある。これを利用しない手はない。基本的には細い地形に誘い込み、敵と1体ずつ戦うようにする。広いスペースと障害物があるなら、大きく回りながら分断し、一度に戦う数を減らすこともできる。
　また地形の利用法とは少し違うが、階段や坂などのアンジュレーション（高低差）があるエリアもある。ステージ2-3は下り坂で始まるし、ステージ3-B-2は逆に上りでスタートする。こちらの技が当たりにくい下りに比べると、上りのほうが断然いいが、掴みにくいなどの難点もある。敵陣を突破できない場合はやむを得ないが、なるべく坂道での戦闘は避けるようにしたい。
　特にBが敵に当たりにくい下りは最悪。多少のダメージを覚悟してでも、強引に大ジャンプで跳び越えよう。


例えば下水2-5では、ここに敵を誘い込んで一体ずつ戦うと楽。


広いスペースもフルに使えば安全にザコと戦えるぞ。


下り道で戦うのは危険。強引に大ジャンプで平地へ移動しよう。

無敵時間を利用する

　特定の状況下において、プレイヤーキャラが完全無敵になる瞬間がある。他のプレイヤーと掴み合ったとき…は置いといて、アイテム拾得時、そしてダウンして起き上がった直後の無敵時間は有効に使いたい。


アイテムを取った直後は無敵。これを活用して…、


ボスを安全に掴みにいく。密かにかなり重要なテクだ。

　特にボス戦で有効で、アイテムがそばにある場合はあえて取らず、自分とボスの間にアイテムを挟むようにして、取ると同時に近づけば安全に掴める。起き上がり時もすぐにBやBBを出せば高い確率でヒットし、安全に掴める。体力があるときはこれも考慮にいれてボス戦に臨もう。
　次のページでは、いくつかの例を出して具体的な動き方を説明しよう。ボスを含んだパターンもフォローするぞ。

空中アイテムの取り方

　隠しライフやSPの中には空中に浮かんでいるものがある。これを取る方法をもう一度おさらいしておこう。
　重要なのが自分の「向き」で、アイテムをキャラクターの正面（タイム表示に合わせる）に持ってくるようにしてダッシュ大ジャンプ。シップヤードはタイムが厳しいので1発で取らないとやばいかも。


しっかりとアイテムを正面に捉えたら、ダッシュ大ジャ〜ンプ。

ディーゼルタウン アストロモール このザコに注意!!


ローキックでLV4を止めやがる。仲間の青シャツのミドルキックも同様。


スピニング・ロースピンをギリギリの間合いで出してくるので超いやらしい。


伝家の宝刀「ドスアタック」は全段くらうと大ダメージ。ためらわずSPだ。


ダブルローキックと「外せない」投げを多用。やられる前にやれ！

多人数プレイ時の仁義

　多人数プレイ時は敵が増えるが、立ち回りは基本的に楽。ここでは多人数プレイの心得をざっと紹介。強制するつもりはないが、やっぱり協力したほうが楽しいものさなあ。

●味方を巻き込まない
●アイテムを分け合う
●ライフの少ないプレイヤーにボスを倒させる

　まあこの辺は基本なので特に説明は要らないだろう。FEでは多人数プレイ時もある程度LV4を使っていかないと厳しいので、壁に向かってザコを並べるなどして工夫して使おう。B+CBはテンシンとリンダは一段止めで。

●一人の敵に群がらない
　1対1で戦っている味方には近づかないように。息が合ってるのに、これだけ守られていない光景がなぜか多い。

●ボス戦でザコを掴んで待機
　まあ倒してもいいのだが、ザコの数がが手の開いた味方以下なら羽交い締めにしてほっとくと楽ってこと。

●アピールする
　以前は「サンキュー」しかコミュニケーション手段を持たなかったチームスパイク。巻き込んだ1Pが「ごめん」のつもりでサンキュー、くらった2Pが「気にしてないよ」の意でサンキュー、つられた3Pもサンキュー…こんな光景も過去のもの。活用しよう。

そんな疑問を一気に解消! 特設Q&Aコーナー

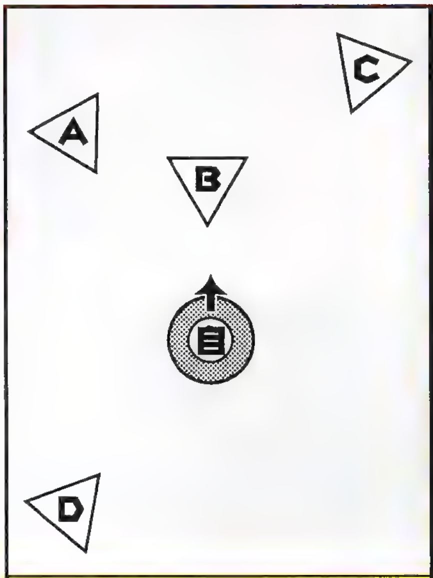
Q：アストロモールクリア後、シップヤードに行っている人を見たんですがやり方は？
A：「ステージボス戦（竜二、船長）で取り巻きのザコを1体も倒さない」が条件。竜二はともかく船長は厳しすぎ〜！

Q：味方に巻き込まれたときのダメージ量の法則は？
A：敵のやられポーズごとに「巻き込み攻撃力」が設定されていて、この値と「吹っ飛びスピード」の積が総ダメージ。スピード値は0・4〜1・8の範囲で、速いほど高い。
（例）スパイクのLV4に至近距離で巻き込まれた
　スパイクLV4がヒットした敵の巻き込み攻撃力は30。至近距離なのでスピードは最大で「30×1・8≒54」になる。間合いが離れるほどスピードが落ちる。参考までに体力の総数値は、ノーマルランクで500になっているぞ。

→デアと技術を向けるかということ。プレイヤー心理を理解して、それを満足させたりどっぷりはまらせる方向に生かしていかないといけない。エンターテイメント精神とプレイヤー心理に対する深い理解があってこそ、面白いゲームが成り立つのではないかと思う。（ぜんじ）

スキルアップ問題集 VSザコ

例題①：囲まれたぞ



問：図のような位置関係で囲まれたときに、君はどのように行動する？ザコとの距離が近いとき、やや遠いときの2つの状況を考えてみよう。

選択①

●AとBに向かってB+C。そしてCに近づいて、ビート連打

これが一つの答え。この選択の正しいところは、近くの行動可能な敵を転ばしてから、反撃を受けにくいビート連打で一体を倒しにいっているところ。距離が少し遠い場合はCに行くよりも、Dに振り向いて攻撃していくほうがいい。とりあえず、CかDは確実に倒しておきたいので、コンボを入れていくのが重要。コンボ中に進む距離があるので、安全性もなかなか高い。

が、ここでもしもCの後ろに敵がいたらどうなるだろうか？この場合はDを狙うのが正解で、先程の方法以外にもSを押しつつDの背後に回り、B+Cで転ばしてからチャージLV4という選択が新しく有効になる。

選択②

●AとBにB+C。次いでDに向かって、ワンツーからのジャンプ投げ

これはスパイクとホワイトで有効な方法。ジャンプ投げで、一方向に敵をまとめてチャージLV4で吹っ飛ばす基本的なものだ。先程の選択より、投げにいくときの不確実性があるものの、その後の状況は非常に安定する。

選択③

●AとBにB+Cをしつつチャージを溜めて、DにチャージLV3

チャージLV3がヒットすれば最も状況が良くなる選択。チャージLV3が返される可能性もあるのでハイリスクハイリターンではある。

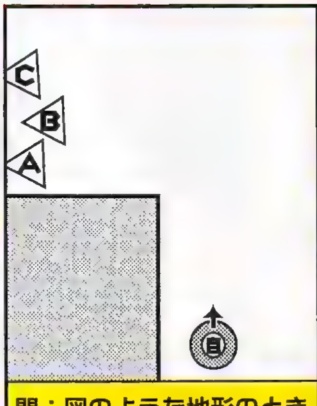
しかし、後半戦ではザコの動きがいいので、この選択を頼ったほうがいい場合も多い。



体で覚えよう

以上の選択には一貫した基本方針がある。それは「近くの敵は一体しか相手にせず、なるべく群の端から孤立した敵を狙う」ということ。ジャンプ投げ、チャージ、B+Cの使い分けは、キャラと状況によって変化するので、基本を忘れずあとは経験によって体で覚えるのが重要だ。

例題②：地形利用



問：図のような地形のとき、君の取る行動は？近距離、遠距離、L字以外の地形でも考えてみよう。

近距離の選択

近距離の場合、ザコはすでに自分に反応していることが多い。この場合はSを押しつつさがってみよう。ザコがL字を曲がり終えたとき、ずらりと一直線に並ぶはず。先頭の相手にB+Cをかまして、チャージLV4で一掃だ！

L字以外でも、これと似たようなことはできる。例えば、柱が二本あるなら、その間をザコに通らせればいいし、長い壁があるなら、壁に沿って下がっていけばザコが次第に一直線に並ぶ、といった具合だ。片側が壁の場合は寄り添いつつ下がるのが基本となる。なるべく地形を利用しよう。

遠距離の選択

地形の向こうに敵がいるが、それが遠距離の場合は一度反応させる必要がある。だいたいL字の角に行くまでに反応するので、レーダーを見つつ敵が動き出したらSを押して少しさがっていこう。こうすると、集団でくることが少ないのである。敵が角を曲がってきたらこちらもダッシュしていこう。そしてビート連打をすれば、返されることはほぼない。なるべく細かく誘っていくのが重要だ。



例題③：投げ



問：図のように自分がAを掴んでいる状態のときに最も有効な投げかたは？

この状況なら選択は2つしかない。通常投げでCの方向に投げるか、羽交い締めにいくかである。通常投げは巻き込みの信頼性がいまいちだが、確実に投げのダメージは与えるのが利点。ジャンプ投げはこの場合、Bに攻撃される可能性があるものの、決まればデカイ。Bがいなければ迷わずジャンプ投げだ。羽交い締めにいくというのは、言いかえれば相手の後ろに行くということ。掴んでいる敵の後ろに敵がいないのなら、積極的に羽交い締めにいこう。

あとは、キャラごとの投げ方の差が非常に大きなポイント。たとえば図の通りだと、テンシンの通常投げなら右方向をカバーできるし、スパイクなら羽交い締めからの通常投げを使えば隙が小さいのでBに潰されにくい。また、ホワイトの通常投げは前に大きく身を乗り出すので、背後の敵の攻撃を受けにくい、リンダはどの投げも隙が大きいので投げを重視しないなど、キャラごとの投げるポーズ、巻き込み具合、ダメージ、投げた後の隙をきっちり把握しておけば、自然にベストな選択が生まれるはずだ。

例題④：ボス＋ザコ



問：ボス戦で、写真のようにボスとザコがいます。ボスが自分の目の前にいるときに君はどうする？ボスの性質も考えに入れてみよう。

選択①

●ボスに向かってビートから掴む

かなり不安定だが、決まればデカイ。後続のザコもろとも巻き込んでいけるからだ。問題は最初の掴みにいくとき。ボスの機嫌が悪いと、すぐにピカーンと光られてSPアタックに頼るしかなくなる。したがって、SPアタックが多いときか、時間が足りないときに博打で使う選択となる。

選択②

●Sを押しつつさがり、チャージを当てる

かなり基本的な戦法である。注意したいのがチャージのレベル。ボスはこちらのチャージに敏感に反応してくるので、LV4はもちろん、LV3もほとんどスカされてしまう。

よって、この戦法を取るときはLV2がいい。まずはSを押しつつさがり、ボスとの距離が1キャラ分ぐらいになったらチャージをして放つ。

この方法だと、ボスをダウンさせられるかわりに、後続のザコにやられる可能性もある。チャージ発動後は敵との距離が近いので、すぐにワンツーから掴みにいくか、もしくはB＋Cで転ばしていこう。一応、チャージLV3を狙ってみるのも悪くはない。当たる確率は低いが、もしヒットしたならリターンはデカイ。気絶しているボスは無視して、ザコを処理できるからだ。

選択③

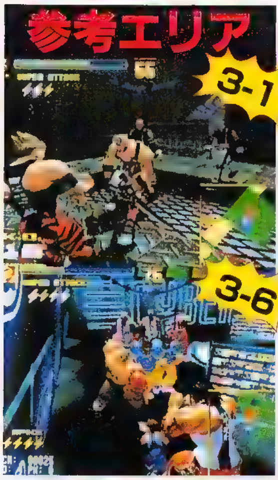
●Sを押しつつ下がり、ボスが走るまで待つ

時間があるのなら、この方法が最もオススメ。早めにSを押しつつさがっていくと、ボスは歩いて近づいてきて、突然走り出す。これを左右移動でかわして、ボスを掴んだり、ボスを無視して後続のザコを処理しにいくわけだ。

ただ、ボスのダッシュ跳び蹴りの性能がいいと通用しないので注意。ボスごとに避けられるか避けられないか決まっているので覚えてしまおう。

また、戦闘スペースが狭いときは、Sを押しつつ円軌道で避けていくと同じようなことができる。これも覚えておこう。

参考エリア



VSボス 解いてみ！ 状況別サバイバル



例題⑤：ザコ＋ボス



問：同じボス戦だが、図のようにボスの手前にザコがいる場合、君はどうする？今までの応用だね

刺激しないこと

ザコが手前にいる場合は、基本のザコ戦とそこまで変化はない。が、重要なのは「ボスを転ばせるにはジャンプ投げかチャージLV4を当てないといけない」ことである。

当然、ボスをのさばらしておくと痛い目に遭いやすいので、なるべくザコを使って転ばしていきたい。

図の場合だと、迷わずDに向かってワンツーから掴みたいところ。返される可能性があるので、理想はビート×3からチャージLV3で気絶させてから掴みたい。そしてジャンプ投げだ。

もしもDがいないときにはどうするのがいいだろうか？この場合はCに向かってワンツーから掴みにいくのと、Bに向かってB＋Cをやる2つの方法が考えられる。

前者は掴みにいくときと羽交い締めにいくときのリスクがあるが、リターンは大きい。

後者は転んだBを乗り越えてボスが近づいてくる可能性があるので、普段のザコ戦とはやや異なることが多い。したがって、BにチャージLV4を当てに行けないこともあるわけだ。

もうひとつ応用を考えてみよう。図の位置関係で距離が若干ある場合は？

この場合だとさらなる選択として、Bを掴みに行ってボスのほうに投げ、その後C、Dの順に次々とジャンプ投げ、というのも生まれる。

いずれにしても、なるべくボスには触らないようにして、ボスを巻き込んでいくのが基本方針だ。それがわかればあとは慣れ。

例題⑥ 1対2



問：ボスが2体以上のとき、その対処はどうする？なかなか難しいぞ。

ゆっくり様子見

ボスが2体以上のときは誘導するのが基本だが、うまくいかなかったときはこういった状況になってしまう。これに対しての答えは、

●片方を掴んで、投げる or 気絶させる

当たり前だが非常に難しい。基本方針は、Sを押しつつさがっていき、技を空振りさせること。その間に片方は近づいてくるので、少しの間は一対一になるわけだ。この間に手前の奴の技をスカして掴みにいくのである。片割れとの距離で投げを使い分けよう。

このとき、できれば片方を気絶させておきたいので、片割れがやや遠いときは無理矢理羽交い締めにいってもいい。ジャンプさえできれば、ボスは巻き込みを嫌って逃げるので、気絶連携ができるからである。気絶させれば片割れに集中可能。

また、SPアタックがあるなら、じかにチャージLV3を狙うのも有効。当たればOK。光られたらSPアタックを使い、ボスを分断。その後どちらかに近づいてスカし掴みを狙おう。

怪しげな洞窟内に侵入！

GAUNTLET LEGENDS

ガントレット レジェンド

山頂に辿りついた一行は、ぽっかりとあいた怪しげな入り口を発見。
中は薄暗く、そうとう深そうだが…当然、君たちは進んでいく。

担当：神保町冒険者組合

エリア4 CAVE

迷路のような複雑な地形をいかに覚えるかが鍵。

担当：MVP

エリア4は、いよいよ山の中に入っていく。地形も一転して火山のような場所、ルートも今までとは違って一本道ではなく、いろいろなところに行けるようになっている。逆に言えば迷いやすいわけだ。

また、注意していきたいのが、地形が複雑なのにともなって弓矢ゴブリンが非常に撃ちにくいということ。こちらからは当てられないのに向こうは当てられる、というように地形が邪魔なことが多い。ルートをある程度把握するうちは慎重にいこう。

ちなみに今回紹介するルートは最短のものではなくて、「効率よく金を回収しつつクリア」を目指したものである。したがって、ただ単純にクリアを目指すのなら、マップを参照しつつオリジナルのルートを模索してほしい。

速攻[illegible]ポイント

①…スタートしたらすぐに上方向に行って(マップだと右)窪みでポーションを使おう。



開幕は速攻でこの窪みでポーションを使え！あとが楽になる。

途中の敵は無視していくこと。ここで使うことで、後顧の憂いをなくすのである。

②…②に行くと斜め上にサソリのジェネレータがある。これは当然一掃しておくとして、ここで右にレバーを入れてショットを撃とう。対岸にいる爆弾ゴブリンを倒すことができる。ちなみに、右の半島には行かないように。対岸から火球が雨のようにくるぞ！

③…ぐるりと回りつつポーションを回収してくると、奥にジェネレーターと爆弾ゴブリンがいる。ジェネレーターを最優先で破壊し、突っ込みつつ爆弾ゴブリンを倒していくといいだろう。一応、ポーションを使って速攻というのも悪い選択ではない。

④…ここは特に行く必要はないが、金のため。無視して⑤に行ってしまってもいい。もし行くのなら、通路のジェネレーターを破壊したあと、破壊可能な岩のどころでポーションを使うといい。弓矢ゴブリンが厄介だからだ。

⑤…ルートに沿って行くと、左にジェネレーターがある。が、重要なのは上にいる弓矢ゴブリン。ジェネレーターはゆっくりとショットを撃ちつつ進んで倒しておき、中に入ったらすぐに左に移動する。弓矢を一発かわしたら撃っていこう。避け重視で。

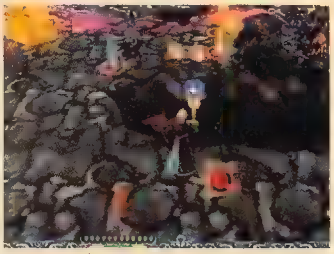
ここのアイテムはレビテーションなので特に取る必要はないが、初めての人はトラップ回避のために取るのもいい。



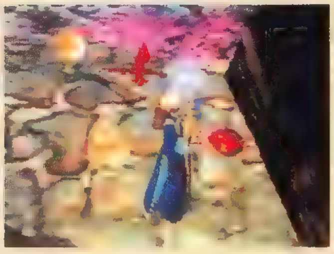
こっちに来るのは金のため。世の中、銭ってか。

⑥…ここにくるときに注意するのが、自爆ゴブリンと弓矢ゴブリンだ。手前のサソリのジェネレーターを壊したら、ゆっくり進んでいこう。自爆ゴブリンを倒しても、安心せずにひたすらショットを撃っていくこと。

その奥のジェネレーターを破壊したら、⑥の位置でターボアタックLV3を真上に向かって発射。そしてすぐに上に移動していくと、壁の向こうにいる弓矢ゴブリン、対岸の爆弾ゴブリンおよびヘルハウンドのジェネレーターを一掃できる。これをやらずに進んでいくと火球の雨にさらされるので注意！火球は一発でごっそり体力を奪われるので超危険。いや、マジで。



この位置で上に向かってターボショット！貫通して一掃できる。



火球は超危険！一瞬で死ねるので、事前の対処が重要だ。

[illegible]

⑦…ここにあるアイテムはインビジビリティー。飛び道具系はもちろん、近くのザコも無視していける超重要アイテムだ。取ったらできるだけ先に進みたい。効果時間には十分注意しよう。

⑧…このフロアにはジェネレーターがあるので、突っ込みつつ破壊。インビジビリティーがあるのでザコは無視して巣穴を叩いたほうがいい。そのあと、対岸のザコも一気に倒しておこう。しかし、レベルが低いうちは時間がかかるのでポーションを使ったほうがいい。

⑨…岩を破壊したら目の前に爆弾ゴブリンがいるので殺しておこう。ショットを撃ちつつ⑨の場所まできたら対岸のジェネレーターに向かってターボショットLV3を発射。ヘルハウンドのジェネレーターなので、インビジビリティーがないとボロボロになる。もし効果時間が切れたらすぐに戻ったほうがいい。

あとは周りをきれいにしてから次にいくだけ。

⑩…岩を壊して中に入ると、ゴーレムが動き出す。⑪の地



この位置でゴーレムを相手にするといいぞ。近接攻撃で倒そう。



「その心がけや良し！」

敵陣奥深くまで斬り込み、ポーションでジェネレーターもろとも敵群を一層したMOMに、レッドバロンは歓喜し、エールを送る。



このあたりから、走って魔法、戻ってターボアタック、その先で魔法、てなプレイになるぞ。

あれから半月あまり…レベル5にも満たなかった初心者冒険者MOMは、レッドバロンの指導のもと、確実に成長していた。LV25を超えたのは前回の冒険だった。そのときのことを思い出すだけと未だ覚めやらぬ感動が蘇ってくる。まばゆい光とともにこの世界の創造主である「アータリ＝マク神」の賞賛の声が脳裏に木霊したかと思うと、小さな翼竜が召喚されたのだ。「小さな」というのは語弊があるかもしれない。その翼竜は成体だった。本来自分の何倍もあるはずの竜が手のひらほどの大きさに縮小され、肩の上にとまっているという、なんとも不思議な光景だった。

「こ、これは！」

P.S.GAMEST Q&A

Q：対戦格闘ゲームによく使われる「決め打ち」とか「目押し」って何ですか？／京都府　P.N.チン君　A：「決め打ち」は、最初から相手の行動を予測して、相手の出方を見ずに技を出してしまうこと。2D対戦格闘だったら当たったらでかいダメージをとれる超必殺技を、手を出して←

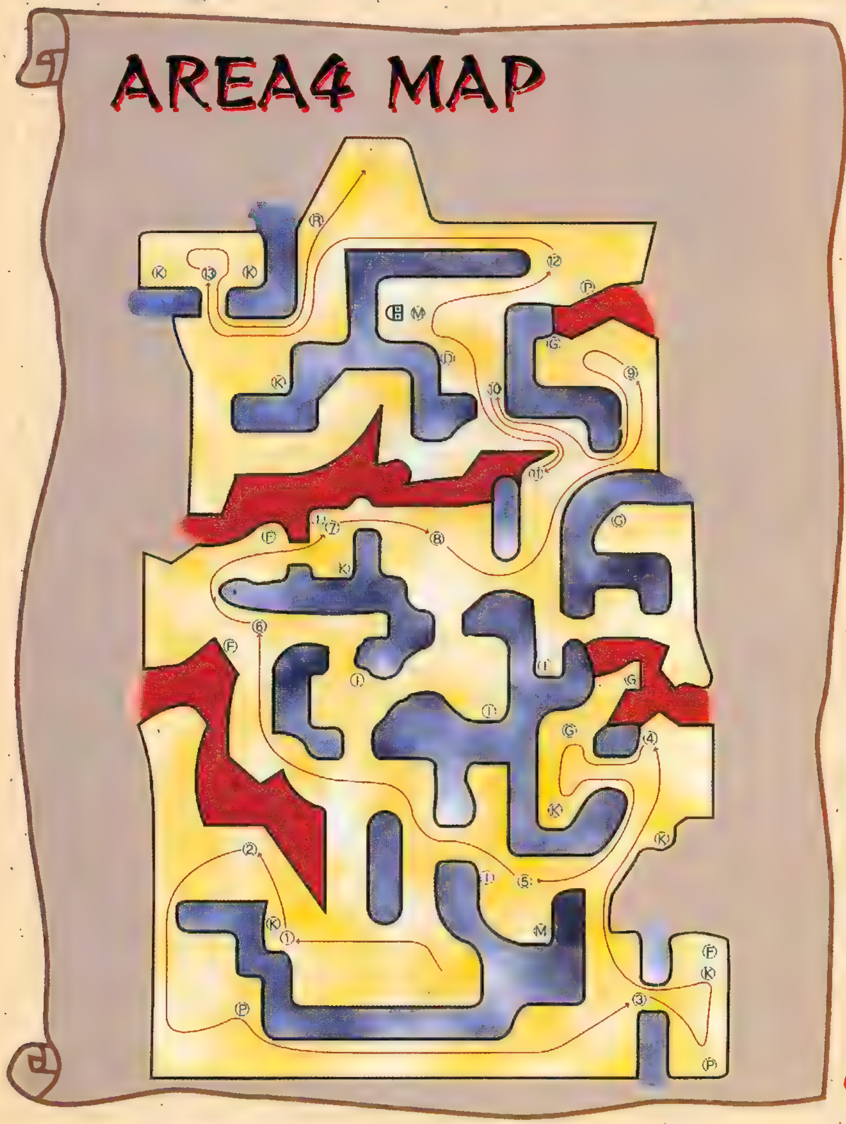
点まで戻ってから、近接攻撃で倒そう。
⑪…ここでゴーレムを倒したらボーナスステージに入るわけだが、途中の宝箱はデスなので絶対に開けないように。
⑫…ボーナスステージを抜けて⑫の場所に行くとき、⑨の地点でターボショットLV3を使っていないのならここで右に使っていこう。奥のポーションを忘れずに。
⑬…ここにくるのは鍵のため。次のエリアでは鍵と宝箱の数が一緒なので鍵を取る意味はないが、次のステージをフォレストにするときはここで取ってから行くといい。

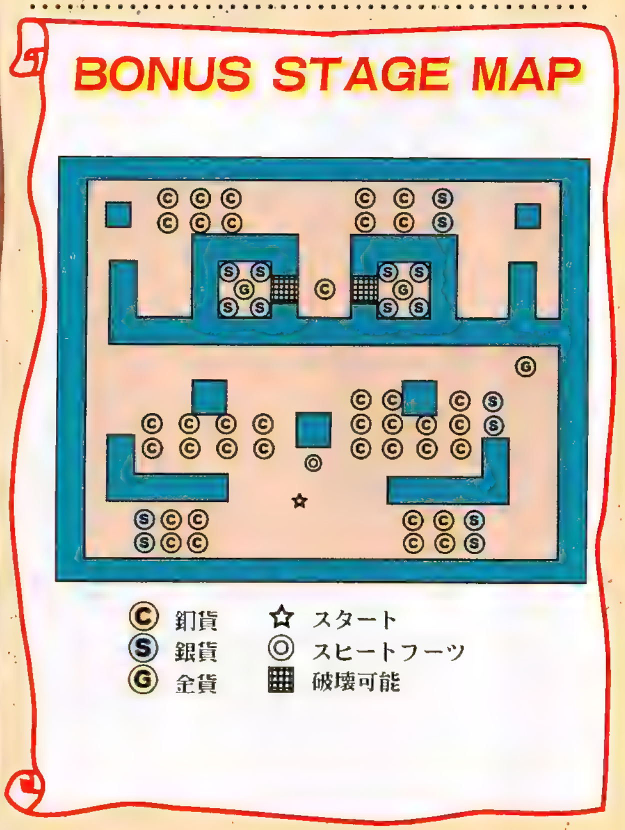

森に行くならここで鍵を溜め込んでいくといい。

ただし、トラップに引っかかりやすいのでそれだけは注意していこう。⑬のフロアはショットのみで余裕だが、レベルが低いうちはターボショットLV3を使っていこう。
出口近くの宝箱はデスの可能性があるので、⑬に行くときには開けずに、帰りで開けるようにしていこう。

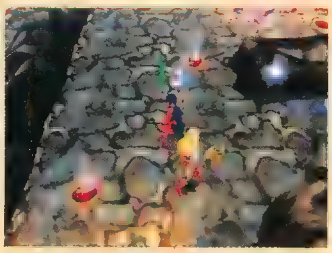
注意点再確認

以上でエリア4は終了。しつこいようだが、くれぐれもヘルハウンドの火球はくらわないように。というか、一回撃たれ始めると手に負えないので、場所を覚えてターボショットやポーションをあらかじめ使っていくのが重要だ。全面のザコの中で最も強いザコなので絶対にあなどってはいけないぞ。
ちなみにこの面はポーションを2つしか使っていないのも覚えておきたい。道中で3つ手に入るので、出口を出たときに一つ多くなっているはず。次のエリアではポーションを大量に使うので（死にたくなければの話）、この面はなんとか2~3個で抑えておきたい。もしそれ以上使ってしまったら、ショップで購入するのを忘れずに。4つ以上は欲しいところである。





「MOMもようやく一人前になったってことだ。『神のお告げ』を聞いたようだな。この短期間でよくがんばった」
この世界では、主人に協力してくれる「守護精霊」が降臨するLV25が冒険者たちのステイタスであり、また一人前の冒険者であることを示すものでもあった。レッドバロンの頭上にも、いつもトンボのような精霊が飛び回っていたことに、今さらながらMOMは気づく。守護精霊は冒険者の意志通りにモンスターを攻撃してくれ、その破壊力はつく前と比べて倍化されるという。
「そいつは光る弾をガンガン撃ってくれるから、多少モンスターが多い場所でも強引に突破できる。より迅速に、効率よくダンジョンを探索できるというわけだ。それはこの世界で大切な『スピード』を稼ぐことにつながる。マウンテン入り口付近の崖や山頂までなら、これからはお前一人でも大丈夫なはずだ」
「はい！」
MOMは元気よく答える。自信がみなぎり、力が溢れてくるのを感じる…。


LV25が一人前の冒険者の証。オプションがついて威力倍増。まずはここを目指すのだ。

P.S.GAMEST Q&A G
→きてくれることを予測して「決め打ち」してしまったりする。「目押し」は、目で見て確認し、タイミングを合わせてその1回だけボタンを押すこと。対になる言葉は「連打」になる。例を挙げれば、「目押し」でつながる連続技もあれば、「連打」でOKな場合もあるという感じ。（ぜんじ）

エリア5 Cavern

さあ最後のエリアだ。ポーション、体力は十分か？

担当：ももやん

マウンテンステージの最後だけあって、敵の数は半端ではない。危険な場所が多く、マジックポーションに頼る場面も多くなるだろう。前半でどれだけマジックポーションを温存できたかが、生死の分かれ目になるぞ。

①…スタート地点に2つのジェネレーターがあるが無視して進み、タルのポーションを回収して①の場所まで移動。この場所は多くのジェネレーターと爆弾ゴブリン、弓矢ゴブリンがいるので、素早く中心近くまで移動して、マジックポーションで一掃するのが得策だ。

マジックが弱いと、奥のヘルハウンドジェネレータが破壊されていない可能性がある。体力回復、鍵を回収する前に少し進み、ジェネレーターがあれば即破壊だ。すべて回収したら、②へ向かおう。

②…この場所が見えると、待機していた自爆ゴブリン、ヘルハウンドジェネレーター、小ジェネレーターが攻撃を仕掛けてくる。

撃ち合いは危険なので、マジックポーションで片を付けてしまおう。②の中心まで進む必要はなく、自爆ゴブリン、ヘルハウンドジェネレーターが見えたらマジックを使ってしまおう。

ランダムの宝箱はデスの可能性が高いので、開けないほうが無難だろう。その先から対岸に向かって撃ち込み、ジェネレーターや弓矢ゴブリンを倒しておこう。


対岸を撃ち込んでおくと、後々楽になるぞ。

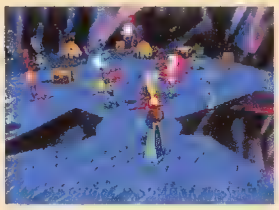
鍵を回収したら③の方向へ進むのだが、途中④の方向から自爆ゴブリンが走ってくるので注意。近づかれる前に倒せない場合は、②のほうまで逃げていこう。

③…ここはアイテムを回収するだけなので、余計なダメージは受けないように立ち回りたい。中心のジェネレーター、その奥の弓矢ゴブリンはLV3ターボショットで一掃しよう。一直線に並ぶ場所から狙うようにしよう。

3方向ショット、鍵を回収したら④へ向かおう。

④…弓矢ゴブリン、ジェネレーターで敵は多いが、3方向ショットを持っていれば難なく通り抜けることが可能。ただし、弓矢ゴブリンを狙うと、隣のポーションも一緒に破壊してしまう可能性も高いので、慎重に狙って撃とう。

⑤…自爆、弓矢ゴブリン、ヘルハウンドジェネレーター、そのほかジェネレータなど怪物が密集しているが、④から3方向ショットを撃ちながら進めば、たいしたダメージを受けずに全滅させることは可能だ。ポイントとしてはヘルハウンド、飛び道具ゴブリンを集中的に狙っていこう。


3方向ショットがあれば、危険はそれほどないはずだ。

マジックポーションに余裕があるならば、使っても問題ない。デスの宝箱がフルーツに変わるので、損はないはずだ。ただし、奥まで行って使おうとすると酷い目に遭うので、入り口付近で使ってしまうのが安全だ。

マジックを使っていなければ、デス宝箱を開けないように注意して、フルーツ、ミートを回収して⑥へ向かおう。

⑥までの道程には、ジェネレーター、爆弾、弓矢ゴブリンが配備されているが、慎重に撃ち進んでいけば、大ダメージを受けることはないだろう。ただし、断崖を挟んで攻撃してくる怪物たちには気をつけてほしい（⑧の手前の大陸から攻撃してくる）。


ここも対岸を撃っておこう。対岸が見えたら、撃ち込むのが基本。

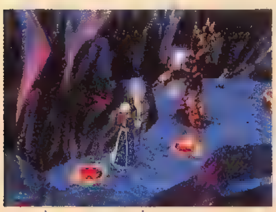
⑥…ヘルハウンドジェネレーター、弓矢、爆弾ゴブリンが配備されており、ショットだけで切り抜けるのは困難。よって、この部屋に入ったらマジックを速攻で使ってしまおう。ここの出口は使わず、先を探索しにいく。だが体力が少なければ出口に入ってしまい、ドラゴンに勝負を挑むのもいいだろう。この先は体力回復の数が少ないので、おそらくマイナスになるからだ。

体力に余裕があるならば出口を無視して右へ進み、⑦を目指す。途中のデスを起こさないように奥のジェネレーター、弓矢ゴブリンを破壊しよう。この部屋のポジョ（タマゴ）は取る必要なし。

⑦…それほど敵は多くないのだが、奥のほうから爆弾ゴブリンが攻撃してくるので、早めに始末してしまおう。部屋の奥のスイッチを押すと、⑧の部屋が回転し、進めるようになるぞ。

この部屋のアイテムは、ライトニングシールド。取る必要は特にない。

⑧…この部屋の中央にはゴーレム、脇には爆弾、弓矢ゴブリンがいる。近づくとゴーレムが動きだすが、まずはターボショットでゴブリンを倒してしまおう。片方を倒したら、⑦まで下がりながらゴーレム


ゴーレムの前に、ゴブリン退治が先決だ。

「……」

「ほら、ボヤッとしてるんじゃねえ。敵が来たぞ！」

MOMの甘美な回想を打ち破ったのはレッドバロンの声だった。ここはマウンテンの奥深くにある「火の洞窟」。赤い火炎弾を乱射するモンスターが棲みついており、並の冒険者は大抵ここで音をあげるという。そもそも火の洞窟に来られる冒険者自体少ないのであるが。

武器を投げて戦線を突破するMOMとレッドバロン。守護精霊も物凄い勢いで光弾を乱射し、瞬く間に敵の群れを消し去っていく。しかしそれでも敵の恐るべき増殖スピードのほうが勝っていた。

これだけ冒険を長い時間続けていると疲れも出てくる。MOMは急速にスタミナが減っていくのを感じた。歴戦の猛者であるレッドバロンもそうであるらしく、大きく肩で息をしていた。

「ふん、キリがねえ。今度は俺が使うぞ」

レッドバロンがポーションを使い、周囲の敵を一掃する。魔法の苦手なウォーリアーといえど、レッドバロンほどのレベルにもなれば魔法力は相当なものだ。だがMOMはこのとき声には出さなかったが、「こんなものか」というのが正直な感想だった。はじめの頃はあんなに頼もしく見えたレッドバロンの魔法も、今見ると自分のとそう変わらない。自分のほうがより強力であるとすら感じられる。

「よし肉だ肉、俺がもらうぞ」

初めはなんとなく「横柄だな」という印象を受けただけだったが、宝箱から出たフードを手当たり次第に食べるレッドバロンの姿に、MOMは失望する自分を感じていた。

直後うっかりデスを出してしまい、慌ててポーションを使わされたことで、彼への信頼はガラガラと音を立てて崩れていった。

「その宝箱も俺のだ！」

「…」

まるで人格が変わったようだ。おそらくレッドバロン自身、火の洞窟にはそう何度も来たことはないのだろう。明らかに不慣れな様子だ。この光景はさらなる幻滅を免れなかったが、MOMはレッドバロンに恩義も感じている。今のMOMがあるのはレッドバロンのおかげである。素直に「厳しい。リタイアしよう」と言ってくれれば快く賛成するのに…そう口に出そうとしたそのときだった!!

「ココココケーッ！」

そこにはレッドバロンの姿はすでになく、一羽のニワトリが羽根をバタつかせながらせわしなく泣いているだけであった。

「奴も自分の身が危うくなって本性が出たようじゃの。ポジョの卵に触るとは…」

突然、背後から声を掛けられ、MOMはびっくりして後ろを振りかえる。

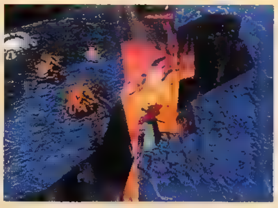
「あ、あなたは誰です？」

「フェッフェッフェッ、わしか？わしはルナーランダー。しがないウィザードじゃ。そんなことより、奴をほっといていいのか？ポジョになると魔法も使えず、しばらくあのままじゃぞ」

「まさか、あれがレッドバロン、さん？」

ニワトリは闇雲に敵に突っ込んでいき、みるみる傷を負っていく。MOMは慌ててポーションで敵群を一層すると、そばに落ちていたフライドチキンを拾ってニワトリに差し出した。

退治だ。
倒したらミート、鍵を回収して⑨を目指そう。途中、⑪の部屋が見える場所があるので（⑥の部屋の正面）、そこからジェネレーターを破壊しておこう。

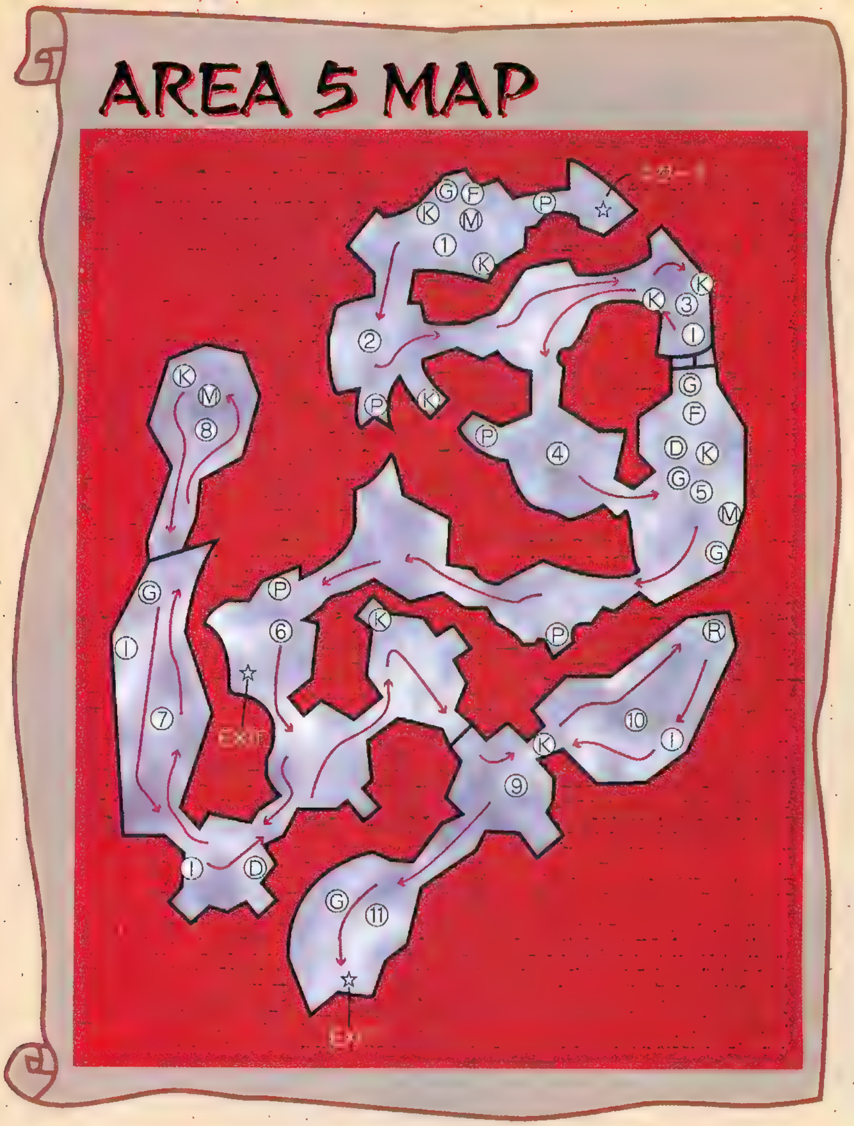

第2出口が見える場所があるので、ジェネレーターを破壊しよう。

⑨…ここにはジェネレーター、弓矢ゴブリンだけなので、ショットで対処する。ただし奥まで進むと⑪から自爆ゴブリンが走ってくるので、入り口付近で一掃してから進もう。

⑩…この部屋にはヘルハウンド、弓矢、爆弾ゴブリンがひしめいている危険地帯。この部屋に踏み込んだ瞬間にマジックポーションを使ってしまうのが得策だ。
この部屋の奥の壁を破壊すると、ルーンストーンが出現するので、回収しておこう。宝箱のスーパーショットを回収したら、⑪の出口へ向かおう。

⑪…⑥の正面の部屋からジェネレーターを破壊していれば、ゴーレム2体が最後の敵となる。ゴーレムは2体とも起こしてしまい、両方にスーパーショットを当てるように狙っていこう。スーパーショットが当たれば、簡単に破壊できるはずだ。
出口に入ってしまえば、このステージのボス、レッドドラゴンとの対決だ！


スーパーショットは最後に取り、2体のゴーレムに使おう。

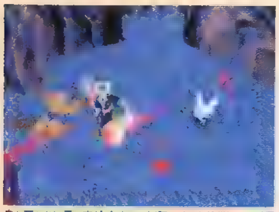


ボス　レッドドラゴン

ドラゴン戦では右へ移動し、LV3ターボショットを撃ち込もう。このときの狙いは、遮蔽物の岩。これを破壊しておくと戦いが楽になるぞ。
画面右端をキープしながらドラゴンへ撃ち込んでいく。撃ち込みはリズミカルに、数発撃ち込んだら左へ移動、数発撃ち込んだら右へ…といった感じだ。これでドラゴンの火球も回避できるだろう。時間はかかるが、根気よくショットだけで倒すようにガンバッテほしい。

「ばか者！やめるのじゃ！」
ルナーランダーが一括する。しかしMOMはルナーランダーに対する警戒の念があったせいか、無視して肉を置いた。すると…
「コケケッ！バタきゅ〜」
ポジョと化したレッドバロンはその肉をついばむと同時に苦しみ出し、断末魔の悲鳴をあげてピクリとも動かなくなった。MOMには意味がわからず、動揺の色を隠せない。
「ポジョになると、肉類は毒になってしまうのじゃ。いうなれば共食いはいかんということじゃな。まあ奴もウォーリアーとしては一流かもしれんが、冒険者としては二流、いや三流かの。たとえこの先LVがいくら上がってもな」
「それはどういう意味です？」
「冒険者の強さを計るパラメーターは4種類あるが、これだけを見てはいかん。同じ阿値であっても、職業が違えばその能力には差が出てしまうのじゃ。例えばSPD999のウォーリアーとアーチャーを比べると、天賦の才あるアーチャーのほうが速いわけじゃ。MAG999のウォーリアーとウィザードであれば…わかるな？」
「…ええ」
「この世界で重要なのはSPDとMAGじゃ。それがもともと低いウォーリアーは、たとえLV99、全パラメーター999という状態になっても、そこまで速くはないし魔法力もない。ウォーリアーの悲しい宿命じゃ。それを承知で志願する者もおるようじゃがの」
「僕はウィザードとしてここまでやってきましたが、転職すべきなのですか？」
「いんや、その心配はまったくない。お前さんは見る目があるようじゃ。ウィザードは間違いなく最強の職業じゃ。わしも昔はいろんな職業に挑戦してみたが、最終的にウィザードに落ち着いた。アーチャーの次に速く、魔法力は最高。もっともっとレベルが上がれば、お前さんもほれ、このとおりじゃ」
そういってルナーランダーは無造作に懐からポーションを取り出して使った。ルナーランダーを中心に、波紋のように炎の壁が広がっていく。そしてその炎ははるか先に見える山々をまたいで地平線へと消えていった。
「す、すごい！」
「なーに、お前さんが本気になればすぐじゃよ。フェッフェッフェッ。なにせウィザードじゃからの。この先、まだ未知の冒険が待っておる。彼もこのあたりが限界じゃて。そこで提案じゃが、わしとマウンテンのボス、ドラゴン退治としゃれこんでみんか？」
（さようなら）MOMは、心の中で師に別れを告げた。


ポジョで肉類を食べるとヘルスが減ってしまう。フルーツは大丈夫だ。


身も蓋もない言い方だが、ウォーリアーはかなり厳しいので選ばないのが無難。近接攻撃は強いんだけどね。

今、プレイヤーのリベンジが始まる!



ZOMBIE REVENGE
ゾンビリベンジ

担当：石井ぜんじ
協力：福田柵太郎

プレイヤーを困らせている1面ボスを徹底攻略！ゾンビの群れを始末する術を教えよう。わかれば一気に楽になる。今回は強キャラと思われる毒島力也を基本として攻略していくぞ。

どうやって戦えばいいの？

ゾンビリベンジのキャラクターの操作はいろいろあるが、どんな技が使えるかわからないといった人が多いと思う。そこで、ここではまず基本となるセオリーと、そのために必要なテクニックを解説してみよう。

基本その1 離れて銃攻撃でしとめろ

飛び道具のないゾンビに対しては、ダッシュを駆使してまずは距離を離そう。そうして銃でヴァリアブルショットで倒していこう。これが一番の基本だ。離れていれば安心というわけだ。



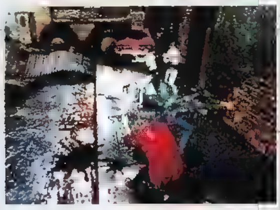
ダッシュで距離を取り銃撃。これが一番安全なパターンだ。

●ダッシュ
レバー入力＋Gボタンで出せる。レバーを入れてからGボタンを押すと出しやすい。

●ヴァリアブルショット
敵を狙い続け、サイトを赤くしてから撃つとダメージが大きくなる。連打するより時間効率が良く大ダメージを与えられる。

基本その2 銃を持っているゾンビを先に倒せ

銃を持っているゾンビに撃たれると大ダメージを負う。そこで、ダッシュ攻撃や攻撃ボタン連打の連続技で先に攻撃して、危険な武器を落とさせてしまおう。その後に落とした武器を拾って撃ちまくると形勢逆転だ。



銃を持っている敵がいたらダッシュ攻撃や連続技で銃を落とさせよう。

●ダッシュ攻撃
ダッシュ中に攻撃ボタンを押すと出せる。威力はそれほどでもないが確実にダウンさせられるので、武器を持った相手には有効。

基本操作



後方攻撃	○○○
全方向攻撃	○○○
前転	○○○
ダッシュ	レバー前＋○○○
ダッシュ攻撃	ダッシュ中に○○○

ホールド○○○
敵に攻撃が当たったらボタンを離さない
ホールドしたら攻撃開始

基本その3 ガードはボス戦で有効

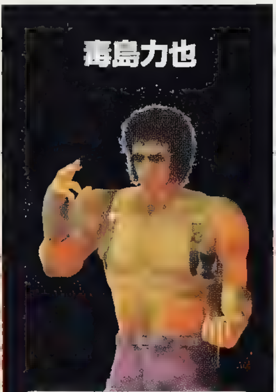
ボスの殴り・毒液・雷撃は全てガードでよけられる。削られてしまうが、その後に反撃していけば確実に少しずつダメージを与えられるぞ。

●ガード
Gボタンを押せばよい。ただし、向きが正面を向いていないといけない。攻撃によっては削られる。銃撃・レーザー等に対してはほぼ無効。
その他、ため攻撃・ホールド技や後方攻撃・全方位攻撃・前転があるが、基本的にはあまり使わない。ホールド攻撃は隙が大きいが演出が面白いので一度は見てみよう。



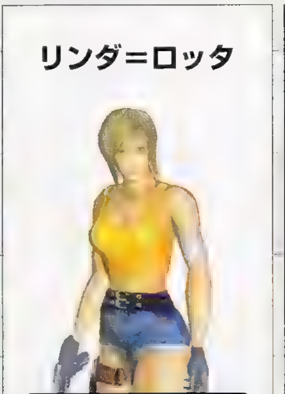
ガードはボスの攻撃の確実な回避法だ。

毒島力也



LLLL	毒島流真空斬
LRRR	毒島流滅殺衝
ホールド中に	
L	毒島流一本背負い
R	毒島流四の字（連打）
➡+R	毒島流華火（連打）

リンダ=ロッタ



LLL	ガンライズアッパー
➡+LLL	ハードブレイクアッパー
LRLL	スタンプキック
ホールド中に	
LL	プレッシャーボム
RR	ネックスイングドライブ

スティック=ブライトリング



LLLLL	ストライクラッシュ
LLR	レッグスラッシュ
ホールド中に	
LLL	ストライクプレッシャー
RRR	ブーメランキック
➡+L連打	ショルダーアタック

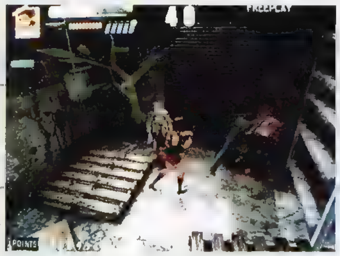
episode1
絶対閉鎖区域
isolated area

●倉庫前の広場
最初は普通のゾンビが4体出現する。これは銃のサイトを赤くして撃てば一撃で倒すことができる。
その後は視点が切り替わって銃を持った茶色の服を着たゾンビ2体と、普通のゾンビが出現する。注意しなければいけないのが、この銃を持ったゾンビだ。撃たれると大ダメージをくらってしまう。
そこで、まずこの茶色ゾンビを先に倒してしまうことが必要だ。まず手前（左）にいるゾンビを連続技のコンボを1セット入れて倒す。次に箱の横を通って右の茶色ゾンビを倒そう。残ったゾンビは遠くから撃っていくのが安全。

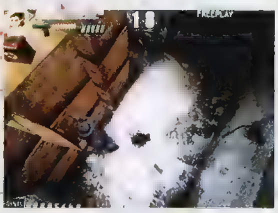

銃を持ったゾンビ2体を連続技かダッシュ攻撃で倒そう。

●フロッピーを持った女性のいる部屋
まず2体ゾンビがいるので、銃でロックして撃ち倒そう。

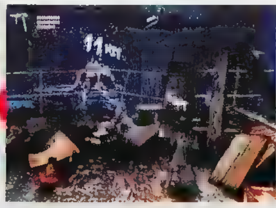
問題はその後天井から落ちてくる銃を持った茶色ゾンビ2体と普通のゾンビ1体だ。
ここは基本通り、普通のゾンビ1体は無視して、銃を持っているゾンビを集中攻撃しよう。まず連続技やダッシュ攻撃で銃を落とさせていく。


フロッピーを手に入れる。ここも銃を持ったゾンビ優先。

●体力の増える倉庫
この部屋は、倉庫の左側（手前）にある部屋で、体力回復が隠されている。
入るとゾンビが1体いるから、まずは倒す。その後、横の箱を叩いていると、箱の上にある体力回復が落ちてくる。体力が少ない場合は、忘れずに必ず回復しておこう。


左の部屋には体力回復が隠されている。

●エピソード1・ボス戦
ボスに行くときは、弾数がフルにあるショットガンかマシンガンを必ずもっていこう。そして、ボス出現と同時に3～4発ボタン連打で撃ち込む。
そうしたら、少し後ろに下がってゾンビ2体とボスが一直線上に並ぶような位置にする。そしてゾンビとボスを狙ってまずは武器を使いきってしまおう。使いきるころにはゾンビは倒しているはずだ。
そうしたら、ボスの攻撃をよく見て銃を撃ち、ボスのタックルが届く位置まできたら、ボスの方に向いてガードする。ボスの攻撃を確実にガードしよう。
ガードしたら、ガードアタックか銃を1発撃ち、またガード。これを慎重に繰り返そう。ボスに体力を削られるも


スタートと同時に持ってきたマシンガンで3回撃ち込む。


その後、ボスから離れてゾンビ2体をマシンガンで粉砕。


ボスの攻撃をガードしてからガードアタックか1発銃で反撃だ。

たたきつけが来たら隙が大きい。この間に後ろに回ろう。
もし、ボスが地面をたたきつける攻撃が来たらチャンス。隙が大きいので、その間にダッシュして後ろに回り込むことができる。回り込んだら後は銃攻撃ボタンを連打しているだけで削られずに倒せる。
ときおり、ボスがつかんでくるが、このときは急いでこちらも攻撃・銃攻撃ボタンを連打しよう。そうすると投げ返しの要領で、ボスの腕に関節技を加えることができる。
その他、ボスをホールドして攻撃すると、ボスの体に刺さっているパイプを引き抜くことができる。なかなかかっこいいのだが、実際にはあまり役に立たない行動である。演出を楽しもう。
さて、ボスを倒したら路地裏には入っていくわけだが、ここでは入り口の右にある箱を壊してグレネードを取っておくことを忘れずに。




こんなところにライフが！前転・ダッシュ攻撃でとろう。

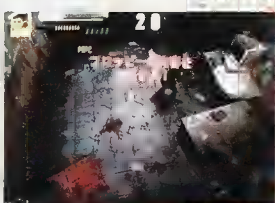
●狭い通路
ここに進入すると、いきなりゾンビが近くに5体ほど現れる。ここは確実に進むなら、すぐにグレネードを投げてしまおう。
グレネードが無いか使いたくない場合は、その場所では戦わず、ゾンビの群れを突っ切って奥（画面では下方向）に進んでいこう。ゾンビの群れと距離をとるようにする。そして遠くから赤くなるまでロックして撃とう。近づかれたら今度はすれ違って上に行くようにして、とにかく距離を離して戦おう。

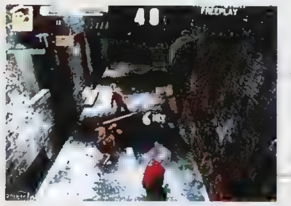

グレネードを取っておくのを忘れずに。


ダッシュで距離を離してヴァリアブルショットだ。

●フロッピーの中身が見られる部屋
通路の横に部屋がある。ここはゾンビが2匹いるが、難しくはない。パソコンのそばに行ってフロッピーの中身を見よう。ちなみに奥のロッカーを撃つと中からパイプが出現する。

●再び通路
マンホールまで行くと、コウモリが出現する。あまりためずにこまめに撃って先に全滅させよう。視点が変わっているときに撃ちきれなかったら、ゾンビよりコウモリを優先して狙ってとにかく倒しておくこと。
コウモリの後に、銃を持ったゾンビが2人、普通のゾンビが多量に出てくる。ここは難関だが、やはり銃を持ったゾンビを先に倒したい。
まず、画面上の方に出てくる銃を持ったゾンビを殴って倒し、マシンガンを落とさせる。そうしたら、すぐに落としたマシンガンを拾い、ボタンを使い分け撃ちまくろう。銃を持ったもう1人の敵を倒せばしめたもの。
グレネードを持ってきた場合は、一瞬だけ引きつけて横の壁にグレネードを投げよう。うまくいけば大半のゾンビを燃やせる。ここだけに関して言えばこのパターンの方が楽。


フロッピー画面確認。この部屋にはパイプもある。


銃を持った上のゾンビを倒して、マシンガンを奪取せよ。ここでグレネードを使うと楽。

episode2 生体兵器 biological weapon

●地下水路1

スタート地点に大きな換気扇のようなものが回っているが、ここを撃つとライフアップが出る。忘れずに取ろう。

さて、最初は奇怪な形態のゾンビが群れをなして襲ってくる。スタート地点から動かないでサイトを赤くして撃つと楽。ゾンビは段差を登るのに時間がかかるから、その間にどんどん撃てる。下の水面に降りるとかえって難しい。

その先の毒花は、遠くからロックすれば毒液の射程外から攻撃できる。


大きな換気扇を撃つとライフが出現。

●地下水路2

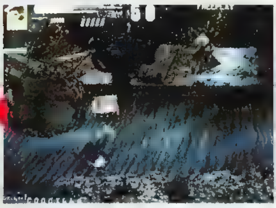
視点が変わり、右に進むようになる。始まった瞬間に近くにゾンビがいる。最初からサイトが合っているので撃って倒し、すぐその場を離れよう。その場所はレーザートラップがあり、とどまっているとレーザーに当たってしまう。

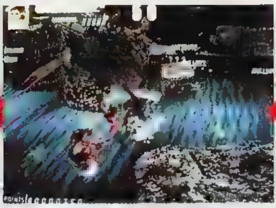
さて、その先には2体の毒液を吐くゾンビがいる。まず、最初の1体だけ銃で倒してしまおう。このとき、2体目を画面になるべく出さないようにしておく。

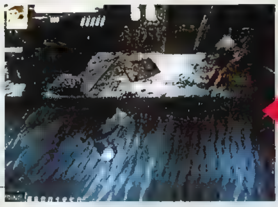
すると、今度は左側からゾンビが2体出現する。ここは連続技で速攻で倒そう。

その後、少し画面を右にスクロールさせると毒液を吐く2体目のゾンビがいる。これを銃で倒す。最後は毒花を倒せば終わり。このように敵の配置を覚え、少しずつスクロールさせていけばノーダメージで進めるようになる。

ここにある箱を壊すと、体力回復・バレット・コウモリのいずれかが出現する。


まず最初は１体目の毒液を吐くゾンビのみを倒す。


戻ってザコゾンビ2体を連続技で倒す。


そこで2体目の毒液ゾンビを銃で倒そう。

●地下通路2の部屋

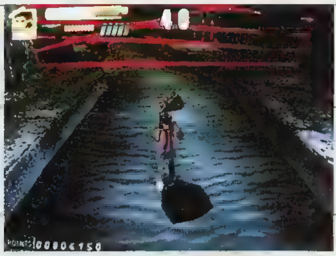
ここに入るとゾンビが1体いる。倒して箱を壊し、武器を持っていこう。ショットガンを持っていくのがお勧め。

●地下水路3

この面は天井が崩れてきて当たるとダメージとなる危険な面だ。落ちる前に画面に黒い陰が見えるので、当たらないよう注意していこう。サクサクと手早く敵を倒し、こまめにスクロールさせて早く進んでいくことが重要となる。

さて、スタート時にゾンビが数体よってくるが、ここはショットガンを撃ちまくり粉砕しよう。

進んでいくと毒液を吐くゾンビが両側に2体いる。場所を覚えて毒液をはかないように銃で倒そう。奥に毒花があるので倒せばクリア。左右に部屋が二つある。


上から岩が落ちてくる前には水面に影が映る。

●地下水路3・左の部屋

ここは体力回復が2つあるが、ゾンビがうじゃうじゃいて非常に難しい部屋だ。毒島以外はかえって体力が減ってしまうので、絶対に来ない方がよい。毒島の場合は、攻撃ボタンの連打コンボをしまくることにより、ノーダメージで回復できる可能性がある。


ライフも2つあるが、ゾンビも強い。来るなら毒島のみ。

●地下水路3・右の部屋

ここはゾンビは1体でなんてことはないが、レーザートラップが2つあるので注意。暗くて見えにくいが上に箱があり、壊すと体力回復が出る。ゾンビを連続技で倒し、箱を壊して体力回復しよう。急いで出ればレーザーを撃たせずに出られる。

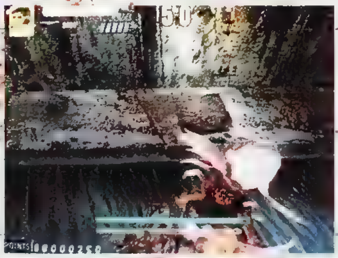

この部屋はスタート地点がレーザーを感知しない。ライフをとって出よう。

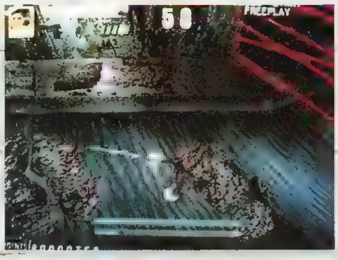
●中ボス・オバケ植物2体

赤くなると毒液を吹いてくる。これが危険。そこで吹いてきそうだったらダッシュで画面をスクロールさせて逃げよう。画面外からは毒液を吹いてこない。

それを利用して、ダッシュでボスを画面外に消し、近づいて来る最中に銃で撃ちまくる。多少ためて撃つとバレットを使いきらないで済む。

1体倒せば後は楽。時間がなかったらちょっと危険だがボスに貼り付いて連続技で殴り倒しても良い。


赤くなったらダッシュして逃げよう。


ボスをいったん画面外に出してから銃で攻撃する。

●地下水路4

怪物型のゾンビが水路をうじゃうじゃやってくる。ここも最初の地下水路と同じように、上の段に登ろう。ゾンビが上がってくる間に、バリアブルショットを駆使して撃っていくといい。地下水路の両端にはレーザートラップがあるので、これをくらわないためにも上の段に登っておこう。

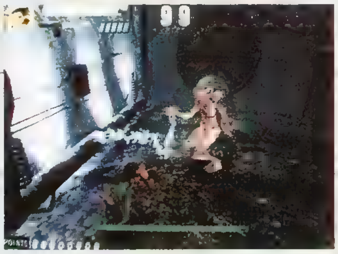

地下水路から上がってゾンビをヴァリアブルショット。

●エピソード2ボス

スタートの時点ではボス以外にゾンビが3体出現している。まずは逃げ回りながら銃でこのゾンビを始末しよう。ゾンビはボスの雷撃でもやられてくれる。

ボス対策は二つの方針があり、一つはまずダッシュでボスの雷撃をよけてから銃で遠くから撃っていく方法。この場合は、ボスが雷撃を4方向に撃ってくる可能性があるので、真後ろや真横方向にいる場合は注意しよう。

もう一つはガードして手堅く銃やガードアタックで攻撃していく方法。この場合はある程度削られるが、これは仕方ない。銃で撃つ場合は、バレットを撃ちきった時の隙に注意。隙のできるときは撃ちきる前にいったんダッシュでかわそう。


ボスの正面に立たずダッシュで逃げて攻撃しよう。


雷撃をガードして攻撃するパターンもある。


超発明BOY
カニパン
プロで勝てる
創造力学での教育こそ、
私たちのモチーフ。
答えは、就職デビュー99.01%(平成10年3月卒業生)。
平成11年4月
入学生
願書受付中
平成11年度 入学案内書
無料 進呈
見学随時
(月~金 10:00~17:00)
大阪校
名古屋校
福岡校
創立10周年記念
65万円入学!さらに入学祝金10万円贈
専用寮・格安居住!
特待生12万円
特待生36万円
支給
無料/1日体験入学
(東京校 5/16)(大阪校 5/23)(沖縄校 4/25)(福岡校 4/11)
無料/学院説明会
(高崎市 6/13)(盛岡市 6/20)(京都市 6/20)(静岡市 7/4)
お問い合わせ 03-3379-3630
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-3
代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
FAX 0120-310-595
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
「オンステージ・システム」
「ダブルスタディ・システム」
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
イラスト原画:野田康行
オープニングテーマ「LOVE LOVE Phantasy」
エンディングテーマ「いつか」
歌:Whoops!!
MJDA-90004
テレビ東京系全国ネット 毎週金曜日18:00~18:30
©えん テレビ東京 NAS
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・名古屋・福岡 開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-3 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ




スリルが欲しけりゃ
ここに来い。
爽快X
METAL SLUG X™
今度のメタスラはパワーアップアイテム大増量!
ガンガン撃ってスッキリ爽快!!
跳ぶ!撃つ!避ける!王道アクションゲーム「メタルスラッグX」、ネオジオから堂々発進!!
The Future Is Now
SNK®
NEOGEOはSNKの商標です。
インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう! “ネオジオポケット”の最新情報も満載! SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(6339)0110 [受付時間] 9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。©SNK 1999


真の闘いは、
美しい。
華麗に舞う。一瞬に賭ける。
火花を散らす。息を呑む数刻。
常に、主役は2人。
闘え。勝つのはその後でいい。
3rd STRIKE
STREET FIGHTER III ®
Fight for the Future
© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
ストリートファイターIII　サード ストライク
ファイト フォー ザ フューチャー

CAPCOM®



CP SYSTEM III 第5弾

株式会社カプコン® ＜国内販売事業部＞ ●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

GAMEST
APRIL 4.30 1999 No.259
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成11年4月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第16号通巻259号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤　博　編集人■高橋　己代子　発行■株式会社　新声社
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　電話03-3293-9321
特別定価 540円 本体514円 送料140円



雑誌22445—4/30　©1999 SHINSEISHA　Printed in Japan
T1122445040546